K
Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri
Anno II n.6
MAGGIO 1989
Lire 5000
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
ZONA DI GUERRA
Preparatevi alla battaglia
con lo speciale WARGAMES
RECENSIONI
COMPLETE DI:
millenium 2.2 • vindicators •
F 16 combat pilot • FOFT •
archipelagos
MUSICA
E COMPUTER
uno studio MIDI
in casa
PRO ARTISAN
grafica con
l'Archimedes
Glénat ITALIA

Metti la nuova potenza al tuo amico 64/128 **Commodore** con **Newel**

Tutto quello che leggerete di seguito è come sempre da:

NEWEL COMPUTER SHOP

Via Mac Mahon, 75 - 20155 Milano - Negozio 323492 da martedì a sabato
Spedizioni 33000036 tutto il giorno da martedì a sabato
Fax 33000035 sempre 24 ore su 24
Modem/banca dati (gratuita) 3270226 al pomeriggio + sabato, domenica e lunedì 24 ore.

"COMMODORE POINT 89" = 64 SHOP

Per te che vuoi sempre il meglio per il tuo **COMMODORE 64-128**
è in arrivo anche in Italia **By Newel**:

MKV The best Cartrige (la migliore cartuccia multiutility)

E' in arrivo per te che vuoi sempre il meglio per il tuo **64/128:**

MK5, con lei, **LA TOTAL CARTRIGE = *ORA AVETE FATTO 13***

1) **MK5** la migliore per effettuare copie di sicurezza
2) Il velocizzatore più sicuro e compatibile **Tape o Disk**
3) **Microprocessore** studiato per sostituirsi a quello del Computer, invisibile e trasparente al sistema stesso
4) Ricerca le **Poke** per donare vite infinite a tutti i programmi gioco
5) Possibilità di avere giochi in trainer senza nozioni di linguaggio macchina
6) **Sprotegge** da nastro a disco e all'inverso qualsiasi programma anche in **Multiload**
7) Trasferisce da 5"1/4 a 3"1/2
8) Velocizza 5/10 volte il nastro
9) Rende parallelo il **Disk Drive** (202 blocchi in 6 secondi) anche con programmi **No Fastload**
10) **Editor** di schermo per cambiare scritte nei programmi
11) Interfaccia parallela **Centronic Standard Grafica** (con apposito cavo opzionale)
12) Salva e stampa schermate e Sprites di qualsiasi gioco, con possibilità di alterazione personalizzata
13) Nuovi comandi **Basic**, Monitor linguaggio macchina, immagini su nastro in successione e tanto tanto di più

ECCO PERCHE' HAI FATTO 13 !

Per Commodore 64 e 128 compatibile con tutti i registratori e tutti i drives in modo 64

Per fare 13 vi occorrono solo Lit. 105.000 (IVA compresa) offerta limitata solo per 500 pezzi in Italia

ALTRE OFFERTE 1989 (IVA compresa)

AMIGA 500 + espansione 512K originali COMMODORE Italia + 7 giochi omaggio	**Lit.**	**1.200.000**
AMIGA 500 + II DRIVE	**Lit.**	**1.100.000**
AMIGA 2000 + JANUS XT	**Lit.**	**2.700.000**
COMMODORE 64 con registratore + 1 joistik + 10 giochi omaggio	**Lit.**	**340.000**
AT PC 286 1 Mb Ram + Hard Disk 30 Mb con Drive 5"1/4, Drive 1,2 Mb e Monitor Dual + 20 Diskette omaggio (GW Basic, Dos e Manuali)	**Lit.**	**2.800.000**
XT 640 K + Drive 5"1/4 con Tastiera estesa e Monitor (GW Basic, Dos e Manuali)	**Lit.**	**1.390.000**
AMSTRAD, ATARI, STAR, MOUSE, MODEM, SOFTWARE		**tutto quanto a STOK**

TELEVIDEO 64 Lit. 149.000

Novità assoluta, ora puoi ricevere il televideo Rai direttamente dal tuo commodore 64/128 con possibilità di stampa: è sufficiente possedere un qualsiasi tv con presa scart o monitor. Manuali in italiano.

PAGEFOX Lit. 119.000

La più potente cartuccia per desk top publishing (grafica di stampa professionale, supera addirittura Geos e le sue applicazioni, disegno con vari tipi di pennello, scrive con scelta tipi di carattere. Manuale in italiano.

SPEEDOS PLUS "NEWEL" - Tutti i modelli super a Lit. 59.000

Il miglior tipo di velocizzatore parallelo per 64/128 (modo 64), inimitabile ed affidabile al 100%, compatibile con tutto il software commerciale, disponibile in tutte le versioni:
64 e 1541 - 64 e 1541/II - 64 e OC118 - 64 e 1541C - 64 Nuovo modello e drive - C128 e 1541

REALTIME (PROVIDEO) 64 Lit. 149.000

Digitalizzatore 16 tonalità di grigi in tempo reale (fotografico) per ottenere immagini senza fermo immagine di qualità eccellente.

PROGRAMMATORE EPROM Lit. 229.000

Per programmare fino ad eprom 256 K di qualsiasi provenienza, con il tuo piccolo 64 potrai copiare, verificare, comparare eprom di qualsiasi computer o apparecchiatura.

MODEM DIRETTO NEW Lit. 69.000

Modem dedicato 300 baud con software e cavi collegamento per C64.

INTERFACCIA MIDI Lit. 79.000

Potrai finalmente collegare tastiere midi al tuo C64 (per tutti i musicisti ed hobbisti di musica)

THE CARTRIGE - In offerta a Lit. 69.000

Se non vuoi spendere una cifra enorme e ti accontenti di fare tutto ciò che fa Mikie, con turbo, srite killer, poke, monitor, tool kit, più un eccezionale sprotettore cassetta disco e viceversa in un unico file, completo di manuale in italiano.

PROCESSORE VOCALE Lit. 119.000

L'unico digitalizzatore sonoro e musicale, campionatore di suoni e parole, con possibilità di dare comandi a voce al computer, completo di microfono, software in italiano e manuali in italiano (made in Newel).

DRIVE BOOT SELECTOR (Novità) Lit. 23.000

Per usare il df1 come df0

ANTIRAM (Novità) Lit. 23.000

Esclude tutte le espansioni di memoria

VIRUS DETECTOR (Utilissimo) Lit. 35.000

Avvisa quando agisce un virus

FINAL CARTRIGE III ORIGINAL Lit. 79.000

La più bella cartuccia ad icone come the Cartrige, con dump video, orologio agenda, e sprotettore. Dai il fascino dell'Amiga al tuo C64.

PROSOUND STEREO DIGITIZER AMIGA Lit. 179.000

Digitalizzatore stereofonico per Amiga, completo software e manuali, compatibile Midi.

MINIGEN NEWEL - In esclusiva per l'Italia da Newel a sole Lit. 399.000

Finalmente il primo genlok pal per tutti gli appassionati ed entusiasti compatibile pro video etc. con manuali e software in italiano. Funzioni di picture, mixage e lok.

http://speccy.altervista.org/

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
02/ 8361335

Redazione
Studio Vit
via Aosta 2, 20154 MILANO
02/ 33100413
fax 02/ 33104726

Direttore responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Redazione
Marco Bill Vecchi, Iur, Lorenza Casati

Collaboratori
Walter Almeno, Alex Badalich, Rossana Brandani, Fabio Castellano, Alessandro Diano, Kyriel, Luca Massàron, Adele Nardulli, Paola Riva, Tiziano Toniutti, Flavio Vida

Grafica
Tiziano Perotto

Impaginazione Elettronica
Luca Padulazzi

Consulenza Editoriale
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T. Avantgarde
via A.Villa, 12 Sesto S. Giovanni MI
02/2423547

FOTOLITO
Graphic Service
via Marinetti, 3 20127 MILANO

FOTOCOMPOSIZIONE
MicroPrint via Broletto 39
20121 MILANO

STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate MI

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi MILANO

ABBONAMENTI
La corrispondenza va indirizzata a: K-Studio Vit, via Aosta 2, 20154 Milano
Una copia: L.5000. Arretrati: il doppio del prezzo di copertina. Abbonamento annuo: L.45.000 per 11 numeri. Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno o vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA, via Ariberto 24 20123 MILANO

SPECIALE

DA GIOCARE

K VA ALLA GUERRA

http://speccy.altervista.org/

REGOLARI

GIALLE

Pagine zeppe di primizie.

Per chi ama le letture divertenti c'è la prima puntata del "romanzo d'appendice" di K. Per chi vuole far lavorare la materia grigia c'è il primo K-Enigma.

Per chi possiede una console giapponese c'è il primo catalogo dei giochi per Sega e Nintendo. Ovviamente non manca il Crucikappa e altro ancora (che al momento di scrivere questa presentazione non mi è stato ancora comunicato, n.d.r.).

ATTENZIONE

KAPPA HA CAMBIATO NUMERO DI TELEFONO.

Dai primi di Maggio il nuovo numero telefonico è 02/ 33100413. Se volete mandarci un FAX il numero è 02/ 33104726. Non invertiteli, sarebbe difficile capirsi!

UN NUMERO MUSICALE

Fare musica può essere una delle applicazioni più gratificanti dell'home computer. Grazie alla tecnologia odierna, non c'è più bisogno di studiare per anni e anni le tecniche necessarie a suonare bene uno strumento. Basta semplicemente comunicare ai processori sonori quello che volete e loro si metteranno al lavoro per produrre assoli di violino, accordi di chitarra ecc.

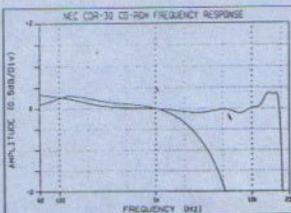
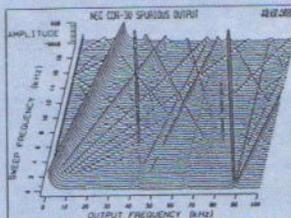
Chiunque abbia orecchio può usare un computer per creare della buona musica. Ma da dove cominciare? Ve lo spiega K nella rubrica della musica. L'home computer apre le porte ad un nuovo e meraviglioso mondo una volta che è collegato ad un si-stema MIDI - non statevene lì a guardare, diventate parte di quel mondo!

http://speccy.altervista.org/

L'ENGINE COME LETTORE AUDIO CD

Com'è il CD ROM del PC Engine come lettore audio? Un giornalista audio mette lo metto alla prova con tanto di diagrammi da fanatici...

Il CDR-30 dispone di comandi rudimentali quali track skip e ripetizione del programma ma quando viene usato in combinazione con il PC Engine offre una serie di funzioni supplementari, tra cui ripetizione A-B, ricerca musicale veloce, accesso diretto alla traccia, memoria di accesso casuale a 99 tracce - il genere di opzioni disponibili su tutti i lettori CD da 500 mila lire in su che si rispettino.

Dal punto di vista tecnico, il CDR-30 è una macchina base con distorsioni di armonica e intermodulazione che si aggirano attorno allo 0,1% (@ OdB) con un livello d'uscita di 3,7 dB al di sotto dello standard nominale CD a 1,3V. Il grafico 3D usa una curva con livello di picco da 0-20Hz ed evidenzia le spurie di intermodulazione associate con una frequenza di campionamento di 44, 1 KHz e i suoi multipli (ad es.: 88,2 KHZ) Quei segnali spuri visibili alla sinistra della curva rientrano all'interno della gamma audio. Rumore, bilanciamento di canale e separazione sono accettabili per questo tipo di macchina anche se la linearità a 15,5Bit è stata una sorpresa. Osservate la caduta di risposta dell'uscita della cuffia che suonerà progressivamente più opaca con l'aumentare del volume.

Sopra e sotto: gli appassionati di HiFi avranno il quadro completo da questi dettagliati diagrammi. Il CD dell'Engine è stato provato con l'attrezzatura da laboratorio di un esperto.

Il pannello di comando del lettore CD del PC Engine in modo audio.

Attraverso le uscite di linea il lettore è apparso moderatamente dettagliato e tonalmente neutrale, ma anche poco brillante e coinvolgente. Le basse frequenze si sono fatte notare per la loro assenza, mentre le prospettive stereo erano leggermente appiattite, conferendo una sensazione sottile, incorporea ai brani da grandi orchestre. Di conseguenza il ritmo di "Sighing Innocents" di Tanita Tikaram era troppo leggero e soffice e i vertici delle note erano privi di chiarezza e di impatto transiente. Ciò nonostante il lettore non dà la sensazione di essere sgradevolmente brillante: certamente ruvido, ma non esageratamente aggressivo.

In termini generali la qualità di questo lettore è nettamente inferiore a quella dei migliori lettori di medie dimensioni come il Marantz CD65II ed il Technics SL-XP6. Ciò nonostante il lettore NEC non può essere giudicato soltanto nel contesto di queste unità tradizionali poiché offre anche la flessibilità di un lettore CD-ROM. Compratelo per il potenziale ricreativo e considerate la possibilità di riprodurre Compact DIsc come un di più.

CD-PLAYER:NEC CD-ROM

Risposta di frequenza,
L: 20Hz-14.7kHz
R: 20Hz-14.9kHz

Bilanciamento dei canali,
20Hz: 0.15dB
1kHz: 0.13dB
20kHz: 0.11dB

Separazione dei canali,
20Hz: 67.3dB
1kHz: 68.1dB
20kHz: 41.7dB

Errore di fase sinistra/destra
@ 10kHz: 43° 12'
@ 20kHz: 86° 24'

Accuratezza della de-enfasi,
1kHz: -0.02dB
5kHz: +0.29dB
16kHz: +0.91dB

Rapporto segnale/rumore,
(pesato): -84.6dB
(pesato con enfasi):
-88.4dB

THD (L/R @ 1kHz),
0dB: -62.6dB/-67.0dB
-10dB: -59.7dB/-64.4dB
-30dB: -48.7dB/-56.0dB
-60dB: -25.3dB/-24.7dB
-80dB: -6.8dB/-7.1dB
-90dB (non eccitata/eccitata): +8.0dB/-1.6dB

CCIR IMD, 19kHz/20kHz,
0dB: -59.8dB
-10dB: -50.4dB

SMPTE IMD 400Hz/7kHz,
2nd Order: -57.2dB
3rd Order: -62.7dB

Soppressione dell'intermodulazione di stop-band: -26.3dB

isoluzione a -90dB,
L: -3.32dB R: -3.31dB

Levello di picco in uscita,
L: 1.306V R: 1.284V

Impedenza d'uscita (linea): 1.502kohm

Tempo di accesso alla traccia: 2.5secs

Il primo sistema CD ROM a basso costo è da poco disponibile in Inghilterra come periferica del PC Engine, la terza console giapponese dopo la Sega e la Nintendo ad arrivare in Europa (vedi K3, febbraio 89).

Il lettore CD ROM, costa 400 sterline (circa 950 mila lire) se comprato insieme al PC Engine ed è attualmente il sistema CD ROM più economico. É vero che esistono lettori CD ROM per i PC IBM e compatibili, ma per quanto riguarda il software l'enfasi è completamente sbilanciata a favore delle applicazioni serie piuttosto che sul software ricreativo. D'altro canto, il lettore CD dell'Atari per ST, di cui si sono viste tante, troppe, dimostrazioni non è ancora in vendita. L'Atari, sembra, non vede la ragione di mettere in commercio un lettore per il quale non esista del software.

La società inglese Micromedia sta attualmente importando il PC Engine dal Giappone, con la benedizione della NEC e della Hudsonsoft, i creatori del sistema.

Micromedia prevede di offrire tutta la gamma di periferiche, compresi i Multi Taps che consentono a più persone di giocare contemporaneamente un certo numero di giochi, il lettore CD ROM e l'interfaccia, e joystick e controller addizionali. Il PC Engine base verrà venduto in UK con o una uscita video SCART (l'opzione più economica) o con un modulatore PAL cosicché possa essere collegato ad un normale televisore a colori.

Andrew Smales, l'uomo dietro lo sforzo d'importazione della Micromedia, è chiaramente entusiasta delle prospettive del PC Engine ed ha investito non poco per produrre l'interfaccia PAL cosicché gli utenti inglesi possano sfruttare al meglio il PC Engine, che è prodotto in Giappone in standard NTSC. Questa interfaccia potrebbe aprire la strada ad una distribuzione del PC Engine anche nel resto d'Europa, quantomeno nei paesi che adottano lo standard televisivo PAL. Per ora non si è fatto avanti ancora nessuno per acquisire i diritti di distribuzione in Italia, ma certo la NEC non è di gran aiuto. Infatti, la società giapponese ha dichiarato che per quanto riguarda l'Europa, l'Engine è un "prodotto strategico" e sembra essere stranamente non interessata al mercato europeo. Il livello d'interesse della NEC per l'Europa è ancora, presumibilmente, basso, visto che hanno lasciato produrre alla Micromedia l'interfaccia PAL. Alcune case di software inglesi sono interessate a sostenere l'Engine, in particolare la Telecomsoft, ma nessuno sembra al momento disposto ad investire soldi nello sviluppo e ad avviare la produzione di giochi.

Negli Stati Uniti, invece, le cose appaiono

CD ROM: FUTURO DEL SOFTWARE

Per informarvi su tutto quello che avviene nel campo del divertimento elettronico, K segue lo sbarco del CD ROM in UK. Al momento ci sono al mondo tre giochi su CD ROM... due dei quali sono per il PC Engine.

molte diverse - la NEC sta per lanciare essa stessa l'Engine negli USA e gli sviluppatori di software americani stanno già contemplando attivamente l'opportunità di scrivere giochi per il terzo sistema giapponese. Dave Riordan della Cinemaware ha dichiarato che il gruppo di Sviluppo Interattivo della casa di software americana sta valutando attentamente l'Engine ed il suo lettore CD ROM e sta già vagliando con la NEC l'opportunità di produrre giochi. Di questo argomento particolare parleremo nel prossimo numero con una panoramica sui giochi su Compact Disc e sul loro futuro.

L'interesse del mercato americano potrebbe portare ad una cascata di titoli per l'Engine. Secondo Smales, "con il lancio ufficiale in America, previsto per la fine dell'anno, le case di software si daranno da fare e renderanno il PC Engine una delle macchine-gioco più versatili e meglio sostenute nel mondo".

La gamma attuale di titoli giapponesi comprende alcune "caldissime" conversioni coin-op di case come la Sega, la Irem, la Capcom e la Namco, insieme ad una serie di giochi impenetrabili che hanno senso soltanto per un madrelingua giapponese e due giochi su CD ROM. In Inghilterra attualmente, la Micromedia offrirà una selezione di circa venti titoli scelti tra i cin- ➤

(Sinistra) L'unità base del PC Engine sta dentro la comoda unità interfaccia, a fianco del lettore audio/CD ROM. Per caricare un gioco su CD ROM, si mette il disco nel lettore e si inserisce una carta elettronica nell'Engine. Una carta speciale viene usata invece quando si vuole ascoltare dei Compact Disc attraverso il proprio stereo.

BREVI

TELECOMSOFT IN VENDITA

La TelecomSoft, la società di software della British Telecom, la SIP inglese, è in vendita. Girano parecchie voci su chi saranno gli acquirenti. Un tentativo acquisto da parte della dirigenza stessa è già fallito. Inizalmente sono stati fatti i nomi della Mirrorsoft e della Virgin/Mastertronic, ma sembra che la società indicata come la più probabile acquirente sia la Microprose...

ISTRUTTORE DI VOLO

...a proposito della Microprose, ai lettori di K e agli amanti delle simulazioni di volo potrà interessare sapere che il boss della casa di software americana, "Wild Bill" Steeley, responsabile di una serie lunghissima di simulatori e ex-pilota dell'USAF, l'aeronautica americana, non ha mai partecipato a missioni di combattimento. La sua qualifica infatti era quella di istruttore...

DALLA GERMANIA...

Cambiando completamente discorso, in Germania Occidentale diversi periodici di computer giochi inglesi e non sono stati inclusi in una lista di riviste vietate ai minori! La ragione addotta dalle autorità tedesche è che dette riviste includono recensioni e pubblicità di alcuni giochi vietati perché troppo violenti o perché trattano di azioni di guerra relative a scenari della Seconda Guerra Mondiale in cui figurano soldati tedeschi...

CURIOSITÀ

Passando ad un argomento più frivolo, tutti i lettori che leggono mensilmente C + VG, la più anziana rivista inglese del settore, vadano a spulciare nel numero di marzo: troveranno che la pubblicità di 3D Pool è stata alterata: osservando attentamente si può notare che le sopracciglia del tipo appoggiato al muro sono state ritoccate. La Firebird non ha trovato la cosa per niente divertente...

Mr. Byte (vi ricorda qualcosa?)

IL MESE PROSSIMO
Notizie dal European Computer Trade Show di Londra.

http://speccy.altervista.org/

PC Engine contro ST. Lo stesso guardiano di fine livello, da R-Type, sull'Engine e sull'ST. Riuscite a capire qual'è l'uno e qual'è l'altro? Suggerimento: quello in alto è dell'Engine... Bello, no?

quanta disponibili in Giappone, che verranno venduti al prezzo di 29.95 sterline.(circa 70.000 lire). Un prezzo caro, ma non così caro visti i prezzi del software "standard" per Amiga e ST.

Per quanto riguarda la qualità dei giochi, parlando con la redazione di ACE abbiamo saputo che le conversioni coin-op dell'Engine - come R-Type e Galaga '88 - sono così irresistibili che hanno dovuto chiudere a chiave la console e limitarne l'uso fuori orario di lavoro. Se non avessero fatto così il numero di ACE non sarebbe mai andato in stampa nei tempi previsti. La reazione al gioco CD ROM è stata invece meno entusiastica - è stato caricato e giocato per un po', e benché la qualità digitale degli effetti sonori e della musica fossero impressionanti, la semplice struttura dello sparatutto non ha impressionato più di tanto. Street Fighter è stato un gran gioco fino a quando fu provvisto, nella versione originale, di cuscinetti pneumatici su cui il giocatore pestava per menare i colpi. Quando gli operatori delle sale giochi, timorosi per la sicurezza dei loro costosi cabinati, sostituirono i cuscinetti con dei normali joystick, Street Fighter perse gran parte del suo fascino.

Il CD ROM è sicuramente destinato a diventare il formato del futuro - entro un paio di anni diventerà probabilmente il medium principale per la distribuzione di giochi - e, per coloro a cui piace essere sempre all'avanguardia della tecnologia, il PC Engine con lettore CD ROM potrebbe rivelarsi un apparecchio molto interessante (quando, e se, arriverà in Italia.) Soprattutto considerando che può funzionare anche da lettore di Compact Disc, controllato dal software del PC Engine. Proprio per questo ACE ha fatto provare il PC Engine a Paul Miller, un giornalista inglese specializzato in Compact Disc e recensore della rivista HiFi Choice. Abbiamo pensato che la cosa potesse interessare anche i nostri lettori e quindi abbiamo riportato nelle pagine precedenti i suoi commenti sulle capacità audio del sistema, insieme all'analisi delle prestazioni audio.

Inoltre abbiamo riportato anche la pazzesca recensione di Tony Takoushi del gioco su CD ROM, Fighting Street, per darvi un'idea di cosa vi potete aspettare nel prossimo futuro. Come sempre, K, guarda al futuro.

SALTA, PICCHIA, FARFUGLIA, SALTELLA

Mettete un PC Engine collegato ad un lettore CD ROM davanti a Tony Takoushi ed il risultato è prevedibile. Molto prevedibile. Street Fighter, o Fighting Street, lo ha proprio affascinato...

"... premete il pulsante RUN che fa partire il lettore CD e vi appare uno schermo di benvenuto della Capcom e un tizio che comincia a prendere a pugni il muro e il logo di Fighting Street che occupa il centro dello schermo. La presentazione passa ciclicamente dal logo Capcom, allo schermo dei record, al semplice motivetto di Fighting Street.

Una volta premuto il pulsante RUN dovete scegliere tra l'opzione per uno o due giocatori. Se avete deciso per l'opzione per un giocatore, dovete poi scegliere da quale nazione volete cominciare. Le possibilità sono: Giappone, USA, Gran Bretagna e Cina, parte uno stacco musicale e viene annunciato il nome della nazione scelta.

A questo punto appare il ritratto del vostro avversario, accompagnato da una musichetta jazzata, e comincia il gioco. Voi vi muovete da destra e il vostro avversario da sinistra.

Le mosse non sono niente di nuovo ma la velocità dell'azione, la grafica, gli urli e, soprattutto, i lamenti digitalizzati sono troppo reali per i miei gusti. SEMBRA proprio di menarlo davvero quel tizio! Per ogni colpo c'è un un grugnito gutturale digitalizzato ed il colpo finale che decide l'incontro fa accasciare a terra l'avversario con un lamento che fa accapponare la pelle. LA MUSICA, LA MUSICA, LA MUSICA!!!!!

É jazz funk eccezionale e veramente suggestivo. Crea un'atmosfera incredibile e vi fa venire la voglia di alzarvi in piedi e prendere a calci lo schermo in preda all'eccitazione! Non riuscirei a descriverla in altro modo.

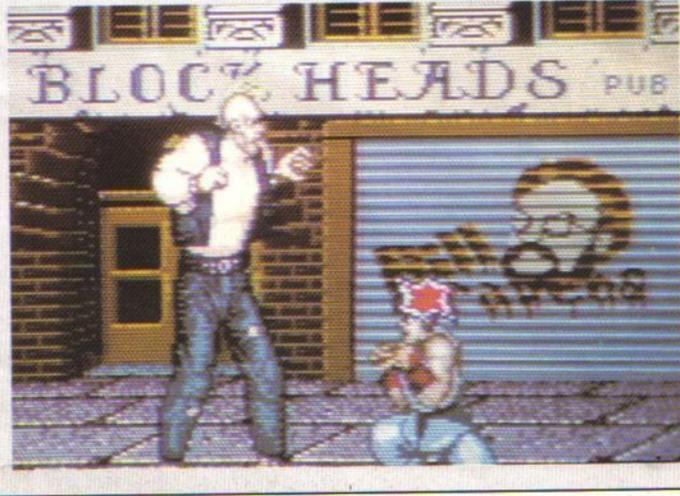
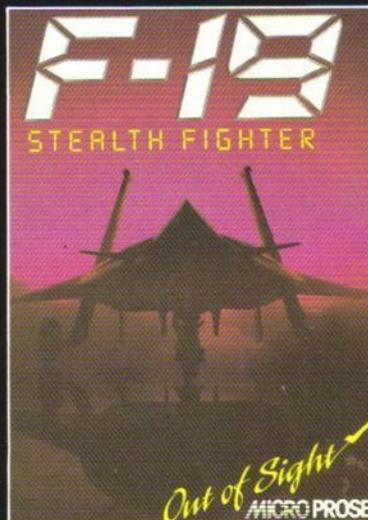
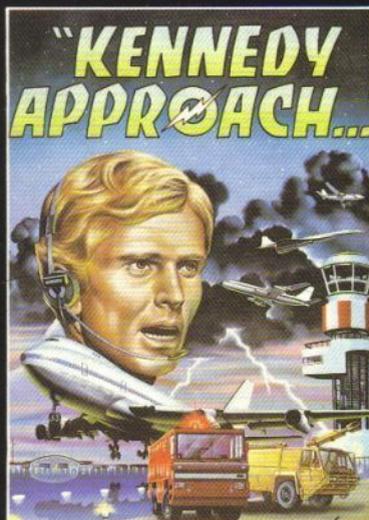
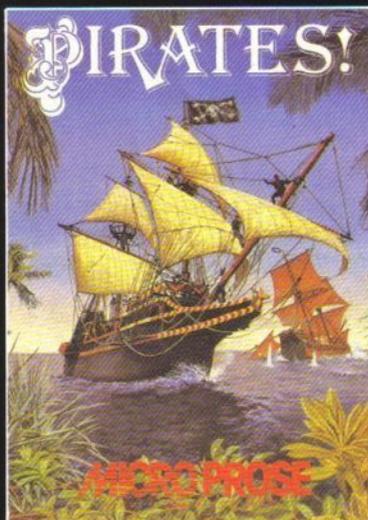
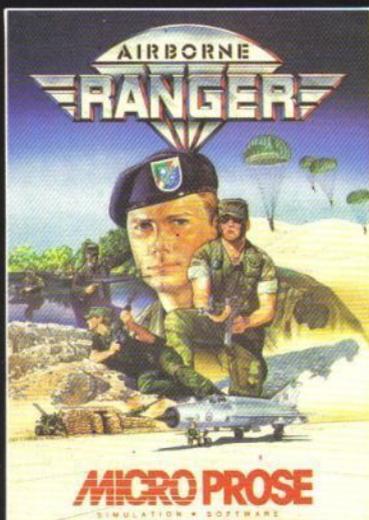
Dovete sconfiggere ciascun avversario al meglio dei tre round, avete una barra d'energia e se arriva a zero perdete il bonus, quindi prima finite più alto sarà il bonus. Una volta sconfitti gli avversari in ciascuna nazione, si entra in uno schermo bonus (rompere mattoni/ prendere a calci dei piatti sono solo due di questi schermi) e di nuovo il sonoro digitalizzato è sparso un po' dappertutto. Se venite sconfitti appare un primo piano del testone dell'avversario e una voce che dice (ovviamente in inglese): "Ne hai da imparare prima di battermi, prova ancora mezza calzetta" e poi sbotta in una cavernosa risata. Se invece vincete appare lo stesso il suo faccione che però dice: "Che forza, ma ricordati che c'è molta gente come in te in giro per il mondo!"

Quando avete sconfitto l'avversario in una nazione appare una mappa del mondo e un piccolo aeroplano che si dirige alla nazione successiva.

Ciascuna nazione ha i suoi personaggi e diversi fondali, nonché avversari con mosse particolari che dovete imparare a conoscere per progredire nel gioco.

Come primo gioco è impressionante eppure ha solo sfiorato la superficie delle potenzialità dei CD. I giochi su CD sono chiaramente destinati a fare molta strada ed hanno un enorme potenziale per il mercato dei giochi da casa.

Il secondo CD non è tanto un gioco quanto una storia pop interattiva dove una ragazza diventa una pop star con un mucchio di immagini in alta risoluzione e canzoni pop giapponesi d'accompagnamento..."

OK Tony, basta così

L'AZIONE E' SIMULATA MA IL DIVERTIMENTO E' REALE

MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE

LEADER

http://speccy.altervista.org/

Questo mese leggendo la posta mi sono annoiato mortalmente. Non una lettera veramente interessante, a parte il lovercraftiano-asimoviano giustamente premiato, che mi desse un pò di brividi dopo i 45 gradi all'ombra dell'Africa. Mi deludete, senza un pò di provocazione, senza quei mezzucci che mi ero ripromesso di non utilizzare mai più, non siete nessuno.

Posso capire che sia necessaria un po' di benzina, ammetto di non essere stato particolarmente brillante nelle risposte, ma anche voi potreste autonomizzarvi un attimo. E poi smettetela di scimmiottare tutti i cretini che mettono il muso davanti ad una telecamera, a parte il grande Salvi gli altri sono solo dei pezzenti.

Insomma fatemi felice, avete un mese di tempo per spremervi la spugna e tirare fuori qualcosa di buono dopo di che a mali estremi risponderò con estremi rimedi: cosa ne pensate di una bella polemica Amiga versus Atari o una lettera di F.F.S.?

BMV

ULTIMA V E ASIMOV

Gentile redazione di K, caricato il mio WP, di cui non faccio il nome

perché l' Easy lo conosco-no tutti, sul mio fido C64, torno ad infestare le banche dati del vostro processor con le mie farneticazioni informatiche.

Dunque riprendiamo il discorso intrapreso in una precedente impubblicata e impubblicabile lettera sulla cartina della K-guida ad *Ultima V*.

Gente, io sono ben felice di ricevere suggerimenti sui giochi, specialmente quelli più complessi quali Ultima, ma che siano corretti. Non é possibile che io abbia perso un mese per verificare e correggere una cartina ceh me l'avrebbe dovuto risparmiare. Vi chiedo perciò, a nome di tutti gli avatar di questa terra di ripubblicare una buona volta la versione corretta della cartina, cosicchè tutti quei disgraziati che cercano locazioni come *Underworld* (si trova prima leggendo la documentazione che con la cartina sballata) o, ad esempio, la capanna del demone (a proposito del demone, ma l'ingresso del dungeon nella Last Hope Bay, dove diavolo si trova?). Un suggerimento: dato che il patibolo l'avete già montato per il responsabile dell'errore a proposito di *Operation Wolf*, perché non l'adoperate anche per il respon-sabile della cartina?

Passiamo ora alla fantascienza, dove Campbell e Gold hanno probabilmente avuto occasione di rigirarsi nella tomba grazie all'articolo che il simpaticissimo Ivano ha avuto il coraggio di firmare, riguardante il cyberpunk, che lui roboantemente definisce il futuro della SF.

Caro Ivano, ti metto sull'avviso anche se non meriti pietà: tutti i fans del Good Doctor (Isaac Asimov, per chi non lo sapesse) ossia due miliardi di persone, sono arrabbiatissimi per la tua sparata sul grande, e stanno già preparando dei simpatici doni al plastico per te (naturalmente stò scherzando, si tratta di dinamite). Difeso l'amor proprio fantascientifico (se qualcuno sostiene che Neuromancer sia meglio di Foundation and Earth io ho la coda e le corna e mi chiamo Saladin Chamcha (citato da I versi satanici, NdA), passiamo a farneticare sugli RPG: l'ho detto e lo ripeto, il futuro dei giochi di ruolo sta nei Multi User Game, gli unici a mantenere veramente integro il fattore sociale.

Oh, dimenticavo, ma secondo voi *Neuromancer* é un gioco di ruolo? Tanto vale che ritorni a giocare a Pong.

Ora, per indorare un pò la pillola, passiamo all'angolo dei complimenti, che faccio a tutti i curatori della rivista, una ventata d'aria fresca nel suo campo, e in special modo al Pilgrim: che non ti si inceppi mai il drive, amico!

Per concludere ecco un pizzico di antipolemeica: avendo intenzione di cambiare il mio Commodore con un 16 bit ho esaminato e valutato attentamente i due big, ST e Amy, e sono rimasto in stallo.

Amanti della lite, vi dice niente tutto ciò?

■ **Gianfranco Zen, Vicenza.**

Nonostante le critiche non poteva passare inosservato un lettore con questo cognome. Due lettere in una meritano il premio del mese. In ogni caso, caro Zen, non ti sembra di chiedere un po' troppo? Quella cartina era una riabolazione della mappa inclusa nella confezione (a proposito spero che tu l'abbia vista) e se ne hai disegnata una più precisa cosa aspetti a mandarcela?

Per quanto riguarda NEUROMANCER *ti risponde Ivano Gladimiro Casamonti:*

Capisco lo stato d'animo del lettore: quando parecchi anni fa trovai per la prima volta su una bancarella "Il crollo della Galassia Centrale" la mia vita d'adolescente cambiò con un impatto superiore alla prima avventura sessuale.

Il dr. Asimov è grande solo che sono ormai quindici anni che sta semplicemente cercando di unificare i suoi numerosi cicli. E un pò come nel rock: amo ancora tantissimo i miei Rolling Stones ma penso proprio che sarà una tournee tristissima.

L'ST STUFA

Caro K,

prima di tutto complimenti per la rivista, che mi ricorda lo ZZAP! dei tempi migliori e che, numero dopo numero, state eguagliando.

Di K apprezzo molto la quantità di articoli interessanti e la professionalità dei recensori che, a differenza di altri di cui non nomi-

no il nome ma il giornale "The Games Machine", non si lasciano influenzare troppo dalla grafica quando giudicano un gioco.

Vorrei ora parlare di un argomento che mi sta molto a cuore: l'importazione dei giochi in Italia e in particolare, dei giochi per ATARI ST, il computer che possiedo.

Leggendo una rivista inglese ho notato che i prezzi dei giochi sono diversi da quelli italiani, nel senso che la maggior parte dei giochi per AMIGA costa £ 5 (circa 11.000 lire) in più degli stessi giochi ATARI ST.

Invece, come si può notare leggendo il listino Lago e le pubblicità, in Italia è il contrario. Mi chiedo come mai ci sia, da parte degli importatori, la tendenza a favorire il mercato dell'AMIGA quando quest'ottimo computer non ne ha bisogno; è noto che il mercato dell'AMIGA sia più florido dell'ST.

Inoltre mi chiedo come mai vengono importate prima versione AMIGA di giochi che in Inghilterra escono in prima versione ST. Ma la cosa che maggiormente mi irrita è il comportamento dell'ATARI ITALIA che distribuisce i programmi a prezzi esageratamente alti, sia in rapporto a quelli inglesi che a quelli della LEADER e della LAGO. E come se non bastasse l'ATARI ITALIANA non fornisce nemmeno i negozi autorizzati alla vendita dei suoi prodotti di software originale, come ho potuto constatare personalmente.

So benissimo che K non potrà intensificare l'importazione di giochi per l'ST ma spero di cominciare un discorso che, se voi mi darete un po' di spazio, avrà seguito.

Ringraziandovi per l'attenzione che mi avete concesso, vi saluto e vi auguro di restare la migliore rivista del settore (anche se qualche recensione in più per l'ST non guasterebbe).

■ **Matteo Monti - Forlì**

Volevo girare la lamentela all'Atari, ma non ne ho avuto il tempo, comunque penso di poterti dare una risposta autoprodotta per quanto riguarda i problemi di prezzo e reperibilità dei giochi per ST.
C'è un meccanismo di mercato che può sembrare contraddittorio: la merce più richiesta costa meno. Così i giochi per Amiga costano meno di quelli per ST. A questo credo si debba aggiungere una considerazione sociologica (?): da quello che ho potuto osservare in genere l'ST viene destinato ad utilizzi un pelo più professionali dell'Amiga e quindi anche il mercato del so'tware si espande in questo senso. Ad esempio nel mio studio di registrazione ho tre ST (un Mega 4 e due 1040) che utilizziamo come sequencer, editor musicali e per la gestione amministrativa della società, e solo due gioco: Shangai *ed* Elite.
I nsomma quando sono in studio sono costretto a lavorare e basta. Potrei quindi concludere dicendo che forse chi vuole giocare con l'ST sarà penalizzato, ma chi ci lavora lo è di più.

IL GIOCO DEFINITIVO?

Cara redazione di K,
vi scrivo con lo scopo di esporvi una mia breve riflessione, allegra e spensierata, sul mondo che ci interessa di più: quello dei videogames.

Inizio col farvi una domanda: voi che siete in questo settore da moltissimi anni ed avete molta più esperienza di me, siete ancora riusciti a giocare il gioco per computer? Cioè quel gioco che, anche se preso dieci anni dopo dalla prima volta che l'avete caricato, vi regala ancora le stesse emozioni e lo stesso entusiasmo? Beh, io non ancora e penso neanche voi e lo dico per un semplice motivo: non penso che questo gioco esista e mai esisterà, a prescindere da gusti personali.

A questo punto direte: bravo, ora che l'hai detto siamo tutti più felici e tutti insieme di mandiamo a quel paese perchè non ce ne frega niente. Beh, fatelo pure perchè è la prima cosa a cui ho pensato.

Però mi chiederete perchè la penso così e io vi rispondo che è per diversi motivi. Prima di tutto, fino a poco tempo fa non esistevano le tecnologie adatte (con 8 bit non si possono fare miracoli), e questo frenava molto la fantasia dei programmatori. Adesso la tecnologia c'è (i 16 bit) ma a mio avviso ora manca la fantasia, anzi, l'originalità. Questo perchè oramai si è già prodotto tutto di tutto più volte e penso che un gioco non originale non potrà mai essere un gran gioco. Questa situazione accade anche nelle sale giochi, che già lo anticipavano e un altro fatto che supporta la mia tesi è il boom delle potenti consolle a 16 bit. Dotate di grafica e sonoro potenti, per aumentare la spettacolarità del gioco, del resto non offrono più niente. (Per esempio basti guardare la consolle Sega presentata con *Space Harrier* e la Pc Engine con *R-type*).

Così nel futuro, comprare un gioco sarà come comprare adesso un film degli anni '40 a cui hanno aggiunto il colore. Un ultimo esempio: *War in middle heart* nella recensione lo avete giudicato un bellissimo gioco e nella rivista avete pubblicato quel riquadro intitolato *Hobbit*: non siete stufi???

Terminata la mia esposizione (che sfacciato!!), vorrei sapere cosa ne pensate: riusciremo a giocare il gioco per computer? Quale sarà il videogames del futuro?

■ **Vico Montomoli - Livorno**

Amo alla follia lettere come queste dove chi scrive si fa la domanda, si risponde, replica a se stesso, firma, piega, lecca la busta e via. Volendo potrei anche non rispondere...

Abbiamo trovato il GIOCO con la G, la I, la O, la C e di nuovo la O maiuscola? Non lo so. Quando ci stai dentro dalla mattina alla sera è difficile avere le idee chiare. Ogni settimana qualcuno mi telefona dicendo "È arrivato il gioco che ti farà impazzire" e regolarmente non è vero, anche perché non esiste un gioco abbastanza stupido e geniale allo stesso momento in grado di ribaltarmi a vita. Elite, *l'ho giocato in tutti i formati da quello per BBC a quello per Amiga, facendo due calcoli sono 5 anni che ci sto dietro e devo dire che mi diverto ancora. Poi,visto che l'ho già nominato,* Shangai, *una versione elettronica del Mah-jong che mi concedo almeno una volta al giorno per rilassarmi. Ci sono dei giochi vecchissimi che ogni tanto ritiro fuori come* The Biz, Football Manager, *o* Formula One, *che mi danno la possibilità di pestare sui tasti sbilenchi del mio vecchio Spectrum, ma si tratta di una mia perversione perché credo che chiunque altro si addormenterebbe dopo 5 minuti. Oppure* One on One *e* Two on Two *perché quando fa troppo freddo per scendere sul playground una partitella "invideo" fa sempre piacere.*

Oltre a Elite, *gli altri titoli proposti sono* Tetris, Tempest *da bar e* Carrier Command, *con varie motivazioni e gradi di convinzione.*

Quando troveremo quello "definitivo" ti faccio un fischio.

I PROBLEMI DI ELITE PER AMIGA

All'attenzione dei curatori della rubrica T'N'T, sebbene abbia letto solo tre numeri della vostra rivista, devo farvi i miei complimenti per il lavoro svolto ottimamente. Molto gradita è stata la rubrica T'N'T e in particolar modo il servizio su *ELITE* per Atari sul numero di Febbraio.

Essendo stato un vecchio estimatore di tale gioco quando ero in possesso del C 64, mi sono precipitato a ordinare alla LAGO di Como la versione per Amiga. Avendo letto che avete intenzione di recensire anche le altre versioni, vorrei portare alcuni inconvenienti alla vostra attenzione.

Premetto che attualmente sono in possesso di un Amiga 1000 espanso a 2 Mb mediante StraBoard2 e con Hard Disk da 20 Mb prodotto da Computer Centre di Milano.

Quando ho ricevuto il programma ho, come prima cosa, riletto il manuale ed ho rilevato che si tratta di una semplice ristampa di quello del C 64 e quindi non fa riferimento alle aggiunte della nuova versione, quale ad esempio la " Cloacking Device ", che si attiva mediante la pressione del tasto Y ed alcune altre. Ma questo è l'inconveniente minore: infatti, sebbene il gioco si avvii perfettamente, dopo alcuni minuti di gioco lo schermo video diviene una massa, più o meno informe, di colori, anche se in realtà, dagli effetti sonori, si può intuire che il gioco continua come se nulla fosse accaduto. Credendo che il problema fosse attribuibile, come a volte succede, all'espansione di memoria e/o all'interfaccia SCSIdel disco rigido, ho provveduto a scollegare tali periferiche senza peraltro ottenere alcun risultato, sia con il KickStart V1.2 che con la V1.3.
Mi domando se il problema è riscontrabile anche sugli Amiga 500 e 2000, oppure se è un " bug " della versione da me acquistata (premendo il tasto W durante il gioco, la scritta scorrevole afferma che si tratta della release 1.0 della versione Amiga).
Ringrazio della cortese attenzione.

■ **Soave Massimo - Taranto.**

Abbiamo avuto lo stesso problema con la prima versione arrivataci dalla Telcom, è un difetto che riguarda soprattutto gli Amiga 1000. La versione corrente è stata debuggata e potrai richiedere alla Lago che ci ha assicurato l'immediata sostituzione.

ANTEPRIME

EYE OF HORUS ● Logotron

Tutti quelli che pensavano che la Denton Designs fosse scomparsa possono tirare un sospiro di sollievo, perchè in realtà negli ultimi due mesi i ragazzi di Liverpool hanno lavorato indefessamente su *Eye of Horus* per ST, un'avventura dinamica a scorrimento bidirezionale ambientata all'interno di una piramide. Tantissime sparatorie, enigmi ed esplorazioni e chi non ama tracciare le mappe stia tranquillo: ci pensa il gioco a farlo.

ST – Horus entra in uno dei livello inferiori, usando la corda sale a sinistra

Amiga – *Blood Money* della Psgnosis. Decisamente più colorato del suo predecessore.

BLOOD MONEY ● Psygnosis

Infervorati dal successo di *Menace*, uscito per l'etichetta Psyclapse, la DMA Design sta dando ora gli ultimi ritocchi al seguito, intitolato *Blood Money*. Attraverso quattro grandi livelli, questo seguito dell'azione sparatutto alterna sezioni a scorrimento orizzontale e verticale ed offre la possibilità di combattimento simultaneo per due giocatori. Per gli utenti Amiga, la recensione completa apparirà nel prossimo numero; tutti gli altri dovranno aspettare ancora un po'.

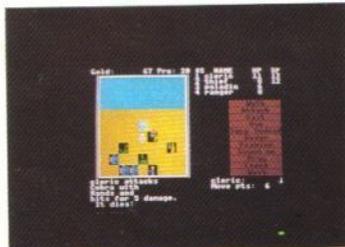
BIO-CHALLENGE ● Palace

È il primo titolo della società discografica francese Delphine, distribuito in Inghilterra sotto gli auspici della Palace. Programmato dagli autori di *Space Harrier* della Elite, *BioChallenge* è una specie di sparatutto strategico arcade in cui mancano però le sparatorie.

Attraverso sei regioni multilivello, l'androide comandato dal giocatore si apre la strada a capriole fra una varietà di strane creature, raccogliendo munizioni per la resa dei conti finale con ciascun guardiano di fine livello. Gli utenti ST e Amiga si preparino ad aprire le ostilità a giorni.

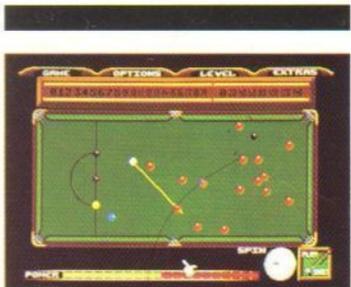
DEMON'S WINTER ● SSI

Per gli amanti degli RPG, ecco una gradita aggiunta al genere con *Demon's Winter*, dalla casa di war-game SSI. La ricerca si svolge in modo simile ai titoli precedenti, quali *Shard of Spring*, con voi alla guida di un gruppo di quattro personaggi in un'enorme mappa. Ogni volta che vengono incontrati i nemici, però, la mappa si ingrandisce in modo che il combattimento corpo a corpo possa essere governato più nel dettaglio. Gli interessati possono cominciare ad aspettarsi ad ogni ora le versioni ST e IBM, mentre entrambe le versioni Commodore appariranno circa un mese più tardi.

ST – Un combattimento.corpo a corpo

DI MAGGIO

ST - Il nuovo e veloce calcio dell'Anco. Il campo da gioco a sinistra può anche essere rimpicciolito a piacimento..

KICK OFF ● Anco

Il boom dei giochi di football continua con l'imminente uscita di *Kick Off* della Anco. Usando la solita veduta panoramica del campo, il gioco è insolito per lo pseudoscorrimento di tutto lo schermo (c'è un po' di ingegnoso lavoro sul tempo di raster qui) e per un "radar" che indica le posizioni relative di tutti e 22 i giocatori. E' anche molto veloce! Gli utenti ST potranno assaporarlo da un giorno all'altro; seguono i proprietari di Amiga e C64. Sono in cantiere anche le versioni IBM, Spectrum e Amstrad.

ST - 'L'unica cosa non prevista è il premio di 60000 sterline per il vincitore.

STEVE DAVIS WORLD SNOOKER ● CDS

I fans di Steve Davis esulteranno (?) alla notizia che sta uscendo un altra simulazione di snooker che porta il suo nome. Purtròppo, questa versione potenziata del precendente *Steve Davis Snooker* è disponibile solo per le macchine più grandi per esigenze di memoria.

SWDS comprende snooker, biliardo, carambola e carom (senza buche) e sfoggia il talento digitale di Steve Davis in persona nel modo per un giocatore. Gli utenti ST e Amiga si preparino a sfidare il campione.

MARS COPS ● Arcana

WEIRD DREAMS ● Rainbird

In caso qualcuno si stesse chiedendo cosa fosse accaduto a questi due megaprogetti, vi diciamo che sono ancora in fase di produzione, tanto è vero che pubblichiamo queste due foto degli schermi dall'apparenza completa. Gli utenti 16-bit si preparino: dovrebbero uscire in questo mese. O giù di lì.

STARBLAZE ● Logotron

L'ultimo sparatutto della Logotron è stato programmato dalla Mr Micro di Manchester, che ha voluto utilizzare alcune delle routine in 3D sviluppate durante la produzione di *Elite* per 16-bit. E' nato così *Starblaze*, in cui il giocatore è assediato da orde di oggetti turbinanti di design alieno che lo tempestano di proiettili, sullo sfondo di cinque diversi fondali statici. *Starblaze* uscirà inizialmente per ST e poi per Amiga.

ST - Nel terzo livello, con l'astronave aliena che appare all'orizzonte.

RAIDER ● Impressions

La nuova etichetta Impressions si lancia nei cieli del software con *Raider*, uno sparatutto sulla falsariga di *Gravitar*, *Thrust* e *Oids*. Lo scopo è di distruggere tutte le postazioni di fuoco di ogni livello e raccogliere la ruota dentata. Una volta portate a bordo tutte le ruote, la navicella viene trasportata in una centrale elettrica dove le ruote dentate devono essere posizionate correttamente entro un rigido limite di tempo. Per gli utenti Amiga, la recensione completa nel prossimo numero.

Amiga - I Commodoriani dovrebbero apprezzare il primo gioco della Impressions

http://speccy.altervista.org/

K ON THE ROAD ALLA MICROPROSE

Tetbury: una sonnolenta città commerciale nel cuore del Glouchestershire, dove, da un paio di anni, ha sede la filiale inglese della software house americana Microprose.

Al contrario di molte case di software inglesi, la Microprose non ha programmatori interni. Molti dei suoi giochi vengono sviluppati negli Stati Uniti, ma alcuni vengono commissionati a società di sviluppo inglesi. A questo proposito, abbiamo alcune notizie interessanti: la Microprose ha commissionato alla Third Millenium, una sussidiaria della Maelstrom di Mike Singleton, lo sviluppo di alcuni giochi. Le informazioni sono molto vaghe, ma si sa che almeno uno sarà ambientato in uno scenario polare. Se verranno usati gli effetti 3D a sorgente luminosa di Mike, apparsi per la prima volta in *Whirligig*, è molto probabile che la grafica sarà qualcosa di speciale...

Prima del gioco della Third Millenium è in arrivo un gioco che segnerà una svolta per la Microprose: una conversione del gioco da bar *Xenophobe*. "Cosa?" vi chiederete. Sì, i maghi della simulazione stanno proprio lavorando ad una conversione. Non si sa ancora se uscirà sotto il marchio Microprose, oppure per una delle due nuove sottomarche che la casa americana sta per lanciare, ma vi terremo aggiornati.

La sala prove della Microprose. Qui, tutti i giochi vengono testati per scoprire bug, controllarne la giocabilità e così via.

E' in arrivo anche un'altro titolo importante: *UMS II. Universal Military Simulator* uscito per l'ST più di un anno fa e dimostrando di essere un grande passo avanti, non solo nei giochi di simulazione militare, ma anche nell'evidenziare le potenzialità delle nuove macchine a 16-bit. Ora, risolti alcuni problemi, la Microprose sta accelerando i tempi per lanciarne il seguito in agosto o settembre. Sebbene il si-stema sia sempre lo stesso, l'azione, questa volta, si svolge su scala globale e il giocatore ha la possibilità di zoomare su un determinato campo di battaglia, in una qualsiasi zona del mondo e di influenzare, così, la scena globale. Presto ne sapremo di più.

L'attivissimo reparto vendite al lavoro nella sonnolenta Tetbury.

Il magazzino della Microprose. Nella stessa via degli elegantissimi uffici, c'è un deposito pieno di pile e pile di giochi, confezioni, etichette, graziosi giocattoli, tostapane elettrici...!

Per lo stesso periodo, è prevista l'uscita di un gioco che, provvisoriamente, si chiama *Rat Pack*. Martin Moth, il responsabile delle relazioni pubbliche della Mi-croprose, l'ha descritto come "un incrocio tra *The Dirty Dozen* e *Airborne Ranger*", con parecchi uomini da comandare e un obbiettivo finale da raggiungere. Il giocatore darà ordini agli uomini che verranno guidati dal computer, ma potrà sempre inserirsi e prendere il controllo di qualunque uomo se questi ne avesse bisogno.

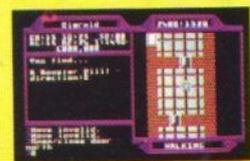
Rimanendo in tema militare, la Microprose sta lavorando su un simulatore di carro armato Abrams M1, che promette di essere dettagliato e visivamente stimolante come F19.

Se preferite giochi sullo stile di *Ultima*, allora sarete contenti di sapere che stanno per uscire *Tangled Tales* e *Beyond 2400 A.D.* Il primo è più un tradizionale RPG, con molti combattimenti ed enigmi, quindi affilate quindi la spada e preparatevi a fare la conoscenza di qualche Troll! *Beyond 2400 A.D.* e più un gioco d'azione ed asso-miglia vagamente a *Gauntlet*, ma con qualche elemento da gioco di ruolo fantascientifico, tanto per dare sapore.

Visto il genere dei suoi giochi precedenti, la MicroProse può contare su un pubblico molto fedele ed è per questo che l'azienda sta lanciando il suo Combat Crew Club. Associatevi e potrete confrontarvi con altri giocatori, ricevere il bollettino del club, usufruire di offerte speciali sui giochi e un sacco di altre cose. Alcune centinaia di fortunati soci avranno anche la possibilità di ricevere versioni appositamente personalizzate di alcuni programmi.

Resta aperta la sola questione della consolle della Microprose, di cui si è molto parlato. "Non ne so niente." ci ha dichiarato Martin. E naturalmente noi ci crediamo, oh no?

UNA NUOVA GAMMA DI PRODOTTI DALLA 'PROSE

Beyond 2400 A.D. per PC.: la stazione della metropolitana.

Esplorando *Beyond 2400 A.D.* per PC.

(Destra) Un personaggio non troppo amichevole di *Tangled Tales* per PC.

(Sotto) *TangledTales* per PC: prepa-ratevi a combattere!

(Sopra) *Xenophobe*, la prima conversione coin-op della Microprose, per Amiga e (Destra) Amstrad.

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

SOFT MAIL

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.
Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.
SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Aegis, Cinemaware, EA, Firebird, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

ACCESSORI

Titolo	Prezzo
Copritastiera A500	25.000
Final cartridge III	110.000
Flicker master	29.000
Game card PC/Konix	49.000
Joy. Navigator	39.000
Joy. Slik stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 1 Apple/PC	55.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. Wico Apple/PC	65.000
Copri mouse	20.000
Porta mouse	12.500
Tappetino mouse	22.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

LIBRI/HINTS & TIPS

Titolo	Prezzo
Alternate city specificare 8/16 bit	18.000
Bard's tale I	22.500
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Black cauldron	18.000
Deathlord	19.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Graphic adv.creator	7.500
Mars saga	19.000
Might & Magic	25.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Sentinel worlds	25.000
Sierra on Line: vari	telef.
Starflight	25.000
Ultima V	22.500
Wasteland	16.500

AMIGA

Titolo	Prezzo
Afterburner	49.000
Bal.of power 1990	49.000
Barbarian II	telef.
Batman	29.000
Blasteroids	29.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Crazy cars II	29.000
Denaris	25.000
Designasaurus	69.000
Digiview gold (PAL)	330.000
Dragon's lair (1Mb)	75.000
Driller (tutto italiano)	59.000
Dungeon master1Mb	59.000
F16 Falcon	59.000
Fire brigade	telef.
Fish	45.000
Football director II	49.000
Fusion	49.000
Gauntlet II	25.000
Gold rush	telef.
Heroes of the lance	49.000
Kennedy approach	59.000
K.Dagllsh soccer b.	49.000
Kristal	59.000
Joan of arc	25.000
Last duel	25.000
Lords of Rising Sun	telef.
Neuromancer	telef.
Pac land	25.000
Populous	telef.
Questron II	59.000
Real ghostbusters	49.000
Road blaster	25.000
R-type	49.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Scenery FlightS II #9	telef.
Sex vixens in space	55.000
Space harrier	29.000
Super Hang-On	49.000
Sword of Sodan	69.000
Tiger road	25.000
Tracksuit manager	49.000
TV sport football	59.000
UMS	45.000
UMS scenery 1 o 2	19.000
Victory road	39.000
War in middle earth	49.000
Winter edition	25.000
Workbench 1.3	45.000
Zak McKracken	59.000
Zany golf	59.000

CBM 64/128 CASS.

Titolo	Prezzo
Barbarian II	18.000
Batman	18.000
Blasteroids	18.000
Defender ... crown	12.000
Denaris	15.000
Dragon ninja	15.000
Dynamic duo	15.000
Exploding fist+	15.000
G.Lineker hotshot	15.000
Grand Prix Circuit	22.000
I.S. Sphere	18.000
Int. speedway	5.000
Italy 90 soccer	18.000
Last duel	15.000
Led storm	15.000
Microprose soccer	39.000
Renegade III	15.000
R-Type	18.000
Robocop	18.000
Run the gauntlet	15.000
S.E.U.C.K.	25.000
Serve & volley	22.000
Sport's world '88	18.000
Taito coin-op hits	18.000
The in crowd	29.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Tracksuit manager	22.000
War in middle heart	18.000
Wec Les Mans	18.000

CBM 64/128 DISCO

Titolo	Prezzo
Barbarian II	25.000
Battles of Napoleon	59.000
Defender ... crown	15.000
Dragon ninja	18.000
Dynamic duo	20.000
Exploding fist+	18.000
F14 Tomcat	29.000
Ferrari F1	telef.
Fish	29.000
G.Lineker hotshot	15.000
Gran prix circuit	29.000
HKM	15.000
Italy 90 soccer	25.000
Led storm	15.000
Legend of blacsilver	18.000
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Microprose soccer	49.000
Neuromancer	39.000
Night rider	21.000
Powerplay hockey	29.000
Rack'em	28.000
Robocop	21.000
Rocket Ranger	39.000
Roger Rabbit	telef.
S.E.U.C.K.	35.000
Serve & volley	29.000
Sport's world '88	25.000
Star trek	telef.
T.K.O.	29.000
Technocop	25.000
The bard's tale III	35.000
The deep	15.000
The in crowd	39.000
Total eclipse (ITA)	20.000
Typhoon of steel	59.000
War in middle heart	25.000
Wasteland	39.000
Wec Les Mans	21.000
WWF Wrestling	*telef.*
Zak McKracken	39.000

AMSTRAD 464 CASS.

Titolo	Prezzo
Arcade muscle	18.000
ATV simulator	5.000
Dragon ninja	18.000
Dynamic duo	15.000
G.Lineker hotshot	18.000
Last duel	15.000
Led storm	18.000
Run the gauntlet	15.000
Robocop	18.000
R-type	18.000
Shadow skimmer	5.000
The in crowd	29.000
Total eclipse (ITA)	15.000
War in middle heart	18.000
Versioni su disco	*telef.*

MS-DOS 3"

Titolo	Prezzo
Dark side	39.000
Driller	39.000
Flight simulator 3.0	99.000
Grand Prix Circuit	59.000
Impossible miss. II	29.000
Skate or die	59.000
Strikefleet	59.000
Summer edition	29.000
The Bard's tale II	49.000

MS-DOS 5"

Titolo	Prezzo
Abrams battle tank	59.000
F16 Combat pilot	55.000
F19 Stealth fighter	79.000
Fast break	59.000
Fish	45.000
Flight simulator 3.0	99.000
Grand Prix Circuit	59.000
Legend of the sword	45.000
Pro beach volleyball	49.000
Sentinel worlds	49.000
Thunderchopper	telef.
Ultima V	59.000
UMS	59.000
War in middle heart	59.000
Wasteland	59.000

MS-DOS 3" & 5"

Titolo	Prezzo
Adv.dungeons&dragons	*tel.*
Defender ... crown	59.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
Gold rush	69.000
King quest IV	69.000
Rocket Ranger	59.000
Roger Rabbit	69.000
Zak McKracken	59.000
688 attack sub.	69.000

ATARI ST

Titolo	Prezzo
Barbarian II	39.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Driller (italiano)	49.000
F16 Falcon	59.000
F16 combat pilot	59.000
Flying shark	39.000
Fusion	49.000
Galactic conqueror	39.000
Galdregon's domain	39.000
Gold rush	69.000
King quest IV	69.000
Joan of arc	29.000
Leisure suit Larry II	59.000
Pacland	29.000
Real ghostbusters	39.000
R-type	39.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
The deep	29.000
Times of lore	59.000
Winter edition	29.000
Zack McKracken	59.000

SPECTRUM 48K CASS.

Titolo	Prezzo
Barbarian II	18.000
Dragon ninja	18.000
E. Hughes soccer	18.000
Exploding fist+	15.000
Last duel	15.000
Robocop	18.000
Savage	18.000
Renegade III	15.000
Run the gauntlet	15.000
Skate or die	18.000
The in crowd	29.000
Total eclipse (ita)	15.000

MSX CASS.

Titolo	Prezzo
After burner	18.000
Blasteroids	18.000
Colosseum	7.500
Crazy cars (cart.)	59.000
Flight simul. II (cart.)	59.000
Operation wolf	15.000
Outrun	15.000
Pac land	15.000
Rambo III	15.000
Robocop	18.000
Wallball	15.000
Wec Le Mans	18.000

MACINTOSH

Titolo	Prezzo
Deja vu II	telef.
Deluxe music 2.0	169.000
F16 Falcon 2.0	99.000
Pyramid of peril	49.000
Pirates!	99.000
UMS & scenery	telef.
Tetris	telef.

APPLE II GS

Titolo	Prezzo
Dungeon M. (1Mb)	69.000
Last ninja	69.000
Marble madness	69.000
Manhunter N. Y.	75.000
Reach for the stars	telef.
Sea strike	telef.

APPLE II

Titolo	Prezzo
Deathlord	69.000
Imp. mission 2	59.000
PHM Pegasus	69.000
Roger Rabbit	69.000
Starfleet	69.000
Strikefleet	69.000
Wasteland	69.000

http://speccy.altervista.org/

AMSTERDAM

La Mirrorsoft ha scelto Amsterdam per presentare al mondo i Bitmap Brothers ed il loro nuovo gioco Xenon II. Con la stampa europea riunita nella metropoli olandese, la casa inglese ha colto l'opportunità per presentare alcuni titoli imminenti e non. Riccardo Albini, unico giornalista italiano presente, racconta cosa ha visto...

Spesso le riviste di computer e non usano la parola "esclusiva" un tanto al chilo, K compresa. Questa volta possiamo però garantire che questa anteprima dei giochi Mirrorsoft per il 1989 è un'esclusiva assoluta per l'Italia. Come facciamo a dirlo? Semplice: la presentazione è avvenuta ad Amsterdam e K era l'unica rivista italiana presente all'avvenimento.

Dall'ultima volta che siamo stati "on the road" alla Mirrorsoft (poco prima di Natale) uno o due giochi Imageworks hanno subito qualche ritardo. Tre progetti per soli 16-bit, *Palladin*, *Terrarium* e *Crime Town Dephts*, non appariranno che verso la fine dell'anno e, benché Phobia per Commodore 64 sia ormai completo, l'Imageworks lo sta tenendo fermo finché Tony Crowther non avrà terminato la versione per Amiga. A questo proposito sembra che Phobia sarà l'ultimo titolo per 8-bit di Crowther. Intanto, sono in fase di ultimazione altri progetti, tra cui *Xenon II - Megablast*, l'ultimo titolo dei Bitmap Brothers.

ECCOLI DI NUOVO

Quei fastidiosi Xeniti sono di nuovo all'attacco della Terra. Questa volta si sono valsi dei servizi di uno scienziato pazzo che ha trovato il modo di viaggiare a ritroso nel tempo. Usando questo congegno gli Xeniti hanno impiantato una serie di bombe a tempo in ciascuna principale era storica., le quali, se fatte brillare, provocheranno un disastro naturale che darà l'opportunità agli Xeniti di prendere il controllo del pianeta. Contaminando il passato, controlleranno il futuro, garantendosi la vittoria nella battaglia finale. Gli Xeniti vi offrono una ricompensa principesca e voi decidete di tornare indietro nel tempo e far detonare le bombe, distruggendo tutto quello che vi si para davanti.

Continuando il tema dello sparatutto a scorrimento verticale, *Xenon II - Megablast* ha uno scorrimento in parallasse, che aumenta l'area di gioco del 25%. Le dimensioni complete di *Xenon II* sono maggiori del 50%, con sei settori da attraversare invece dei quattro dell'originale. L'effetto parallattico ha tre strati di profondità, conferendo al gioco una tridimensionalità particolare che consente al giocatore di interagire con i tre strati. La grafica in bassorilievo, che è una delle caratteristiche dei Bitmap è stata applicata ad una varietà di paesaggi terrestri e marini invece di essere ristretta a dei paesaggi urbani e futuristici.

Anche la colonna sonora rappresenta una novità: è un brano di un famoso DJ inglese di House music, Bomb The Bass, intitolato Megablast (13th Precint Hip Hop) Mix.

Xenon II - Megablast dovrebbe essere pubblicato quest'estate per Amiga, Atari ST e PC.

XENON II **- I Bit Brothers hanno scelto un musicista di grido per il loro nuovo gioco, Bomb the Bass.**

DDT- **L'uso del modo HAM conferisce al gioco una grafica coloratissima.**

A CACCIA DI BUG IN SHOGGLEWAGGLE

DDT è destinato a diventare uno dei più attraenti arcade adventure mai prodotti per Amiga: in questo gioco di piattaforme a scorrimento bidirezionale viene usato il modo grafico HAM (Hold and Modify) su tutto lo schermo, il che significa che possono essere usati contemporaneamente 4096 colori. Secondo la Imageworks è la prima volta che questa tecnica viene implementata in modo così completo in un computer gioco. Anche la versione per ST incorporerà delle innovazioni tecniche: lo scorrimento sarà molto fluido dato che viene eseguito a 50hz e ad una frequenza che corrisponde alle velocità di passo e corsa del personaggio su schermo. Sorprendentemente, la versione per C64 conterrà tutti i livelli delle versioni a 16-bit grazie all'uso di una funzione di multi-caricamento.

Interpretando la parte di un aspirante Debugger, il giocatore deve superare il test che lo qualificherà come Debugger professionista, aprendogli le porte di una lucrosa carriera nel mondo infestato di bug di ShoggleWaggle. Il suo compito consiste nel ripulire tutti i dieci mondi o livelli dalle fastidiose creature che li popolano.

Nel classico stile delle avventure dinamiche, bisogna raccogliere i ferri del mestiere ed usarli appropriatamente: tra questi un aspirapolvere, un flit, una batteria e una bottiglia di champagne che spara tappi mortali.

Quell'astronave ha una bella potenza di fuoco.

RPG RIVOLUZIONARIO

A detta della Imageworks, *Bloodwych* è destinato a rivoluzionare il concetto dei giochi di ruolo fantasy in 3D, introducendo una nuova dimensione di interazione, grazie ad una simultanea opzione per due giocatori (è anche possibile giocare da soli) che consente, per la prima volta in un RPG, a due giocatori in carne ossa di competere o interagire simultaneamente.

Bloodwych si svolge in un enorme castello, all'interno del quale è nascosta la chiave del potere assoluto, rappresentata da quattro cristalli che, una volta trovati, possono essere usati per scacciare o far prevalere per l'e-

ternità le forze del male.

Con l'opzione per due giocatori, i due gruppi possono aiutarsi a vicenda, ma se entrambi i giocatori lo vogliono potranno giocare come avversari. Utilizzando uno schermo diviso in due orizzontalmente, entrambi i gruppi possono progredire nel gioco separatamente ed esplorare diverse aree del misterioso castello. *Bloodwych* sarà pubblicato per tutti i maggiori formati ad 8 e 16-bit.

***Waterloo* - È arrivato un ordine dal QG: difendere la zona 1/2 miglio a sud di La-Haie.**

ALLE ARMI

L'interesse del pubblico verso i giochi "riflessivi" sta dando nuova linfa vitale all'etichetta PSS della Mirrorsoft, la quale si appresta a pubblicare due nuovi wargame per le macchine a 16-bit: *Waterloo* e *Theatre Europe*.

Waterloo, che sarà disponibile per Amiga e PC, è basato su una delle più importanti battaglie della storia ed è destinato ai giocatori esperti. Storicamente accurato, il gioco offre una visuale 3D del campo di battaglia e consente di dare ordini testuali ai propri generali, i quali interpretano gli ordini in base alle loro caratteristiche, quindi un Generale impetuoso lancerà subito la carica, mentre un Generale più cauto bersaglierà il nemico con l'artiglieria prima di partire all'attacco. Per far sì che la simulazione sia il più possibile accurata dal punto di vista storico sono state condotte meticolose ricerche sul carattere e la personalità dei generali. Il giocatore può interpretare sia Napoleone che Wellington ed ha anche la possibilità di visionare gli ordini mentre si propagano per la catena di comando.

L'altro titolo imminente è una conversione per 16-bit del gioco per 8-bit, *Theatre Europe*, che simula i primi 30 giorni di una ipotetica Terza Guerra Mondiale (che speriamo resti tale) tra le truppe della NATO e quelle del Patto di Varsavia. Theatre Europe è destinato ai giocatori che si avvicinano per la prima volta ai wargame.

TUTTI AL CINEMA

Nonostante alcune riviste inglesi ne abbiano già pubblicato la recensione, quando scriviamo queste righe Lords of the Rising Sun della Cinemaware non è ancora del tutto finito. Ad Amsterdam sono state presentate ai giornalisti le sole sequenze arcade del gioco (mancavano le parti strategiche) che, secondo la Cinemaware, dovrebbe essere il seguito ideale di Defender of the Crown.

Il prossimo titolo di ispirazione cinematografica si intitolerà invece It Came from the Desert, una parodia dei film dell'orrore di serie B degli anni '50. Al momento si sa poco, se non che la città di Lizard Breath in Arizona viene improvvisamente invasa da delle formiche giganti in seguito ad una tempesta di meteoriti. Abbiamo visto un video del gioco e la prima impressione è positiva: la solita stupenda grafica Cinemaware, accompagnata da una buona dose di umorismo.

Per quanto riguarda la serie TV Sport, i prossimi sport simulati dovrebbero essere la pallacanestro ed il pugilato. Ulteriori notizie appena saranno disponibili.

SPECTRUM HOLOBYTE

La Spectrum Holobyte sta per pubblicare il primo di una serie di "Dischi Missioni" per Falcon: non si sa ancora niente del prezzo e della disponibilità, ma il primo di questi dischi sostituirà il Disk Two di Falcon e conterrà un nuovo mondo su cui volare e dodici nuove missioni da intraprendere.

Sul fronte delle novità vere e proprie, è imminente l'uscita di una simulazione di guida per 16-bit intitolata Vette. Ambientato nelle strade di San Francisco, il gioco vi mette alla guida di una Corvette con la quale dovrete sfidare in una gara per le strade della città una serie di classiche macchine sportive europee, quali Porsche e Ferrari. Reminescenze di Bullit.

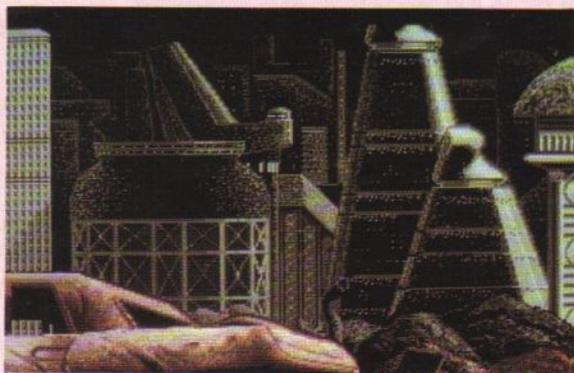
CRIME TOWN DEPTHS: MADE IN ITALY

Crime Town Depths è un gioco realizzato da una casa di software italiana, esattamente di Genova, che si chiama Emotion Software Il gioco, nella versione per Amiga, è stato programmato da Paolo Costabel Paolo e Roberto Sagoleo, mentre la grafica è stata ideata e realizzata da Massimo Magniasciutti con la collaborazione di Alessandro Tento. La caratteristica principale di *CTD*, che ha suscitato notevole interesse tra tutti i rappresentanti della stampa europea presente ad Amsterdam, è la grafica: futuristica, originale e disegnata con maniacale meticolosità. Un famoso mercenario, noto per la sua abilità nel maneggiare armi da fuoco ed esperto nei corpo a corpo, viene convocato dal Despota Galattico poiché il suo pianeta natale del despota è attaccato da orde criminali. Il suo compito: eliminare i criminali dalla faccia del pianeta.

"Il gioco è strutturato in due fasi distinte", spiega Massimo Magniasciutti, "una di esplorazione e ricerca alla *Barbarian*, per intenderci, però con uno scorrimento vero e molto fluido, l'altra di sparatutto "intelligente" con una particolare forma prospettica."

Entrambi le fasi hanno forti elementi di strategia: ad esempio nella fase d'esplorazione bisogna trovare determinati oggetti per progredire nel gioco tra i circa settanta disseminati per il labirinto. "Abbiamo creato diverse situazioni", continua Massimo, "per confondere le linee di raggiungimento finale del gioco, curando molto la storia e puntando sulla coerenza delle situazioni. C'è inoltre un finale a sorpresa che però non anticipo per non rovinare il piacere di scoprirlo."

Il gioco doveva uscire prima a settembre e poi a dicembre. Ma l'uscita è stata ulteriormente ritardata perché, racconta Massimo, "il gioco è cresciuto mentre lo stavamo realizzando. Essendo il nostro primo lavoro volevamo che facesse colpo, se non per la qualità, che non spetta a noi giudicarla, quantomeno per la mole di lavoro messa dentro. Se da una parte il nostro metodo di lavoro, cioè questa approssimazione continuativa verso il risultato finale, ci ha creato dei problemi rispetto ai tempi di consegna, dall'altra la ritengo vantaggiosa perché ci ha consentito di modificare il gioco man mano che la nostra esperienza maturava".

Crime Town Depths sarà pubblicato prima in versione Amiga - quella su cui stanno lavorando alla Emotion Software - e poi successivamente per ST e PC. Tutte le versioni saranno prodotte e curate in Italia dalla Emotion Software con l'aiuto di programmatori esterni.

***Crime Town Depths*: se il gioco vale la metà della grafica, la Emotion Software sarà un gruppo da seguire con attenzione in futuro.**

I pericoli per l'eroe di Dinamite Dux spuntano da tutte le parti.

Anche in *Mad Gear* della Capcom i problemi vengono spesso dai punti a scorrimento diagonale, ma anche nel senso normale, che questa volta è il verticale, le cose non migliorano molto: tanto per darvi un termine di paragone, questo gioco ci ricorda tanto *Rush'N'Crash* (o *The Speed Rumbler*), sempre della "maledetta" Capcom, con qualche rimembranza di *Bump'N'Jump*. Si tratta di una vera e propria corsa "pazza", che possiamo affrontare con il mezzo più consono al nostro temperamento tra i tre a nostra disposizione: una Formula 1, una specie di Dune Buggy e una sorta di camion massiccio. Lungo il percorso sono disseminati bonus e indispensabili taniche di benzina, ma anche una valanga di insidie, rese tali soprattutto per la velocità con cui abbiamo il dispiacere di incontrarle. Nel complesso ci sembra un gioco difficile, ma attraente grazie alla sua velocità e alla sua grafica.

Sempre nello stesso stand c'era *Hot Road*, anch'esso della Sega, classico videogioco a piste, che si può giocare in quattro contemporaneamente con delle macchinette piuttosto buffe e impacciate, almeno all'inizio; rispettando lo stile del filone (vedi *Super Sprint*) si possono incrementare, man mano che si gioca, la resistenza agli urti, la manovrabilità, la trazione e la velocità.

PENGO,

L'Automatico da Divertimento cocede il bis: dal 2 al 5 Marzo si è svolta a Rimini la prima edizione extra della tradizionale fiera romana di metà ottobre; IUR non poteva mancare ...

Rimini, capitale del turismo balneare e del divertimento in senso lato. Naturale quindi la scelta della cittadina romagnola come sede di questa prima edizione primaverile della mostra dedicata alle nostre beneamate macchinette, coin-op e consimili.

Eccomi quindi, memore di una stupenda estate trascorsa in questi paraggi in compagnia dei famosi DOX e CCV (non si vive di soli videogiochi!), aggirarsi nei meandri di ben due giganteschi padiglioni, pronto a giocare! ...ehm, ehm, a lavorare...

Il primo gioco che abbiamo provato è la versione coin-op di *Shangai* dell'Activision, che risulta da ben un anno nelle prime 10 posizioni nella classifica dei videogiochi più gettonati in Giappone, ma che qui in Italia non si ha il coraggio di distribuire...

Un'altra succosa anteprima era una scheda prototipo della Capcom, della quale non si sapeva nemmeno il nome, che dallo schermo pareva Strieler; naturalmente non abbiamo resistito e l'abbiamo provato per una buona mezz'oretta, e vi possiamo dire che non smentisce la buona fama della Capcom (giochi belli, ma molto difficili), essendo un gioco del filone Rambo, con delle similitudini con Top Secret.

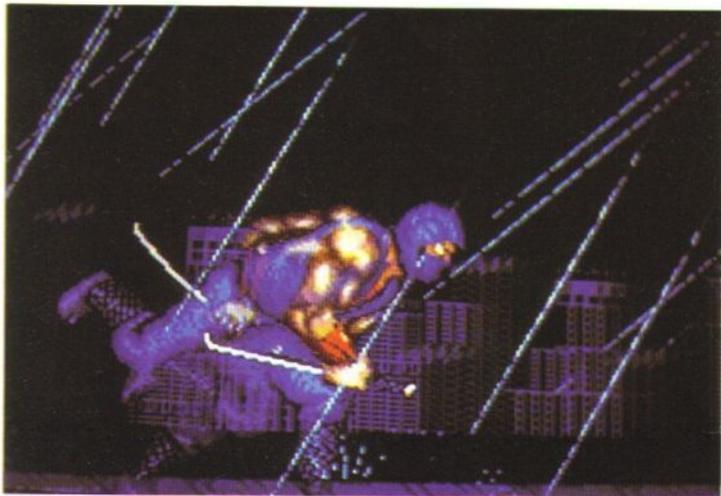
E visto che parliamo di novità, eccovi l'ultimissima: *Pengo*!!
Stupiti? Pure noi, vedendo un videogioco che tanto ricorda il nostro vecchio amore, siamo rimasti esterrefatti: si tratta di *Super Chick*, una modifica "cattiva" nella quale le Snow-bees sono diventate Bad-bees e possono tirarci addosso i cubetti di ghiaccio, che non sono più tali, assumendo le vesti di funghi o di vari frutti, secondo i round. Questo vuol dire che possono anche spostare i diamanti (che a loro volta sono diventati delle lettere che vanno a comporre la parola Chick, che una volta completata ci regala un omino extra) e così la strategia di gioco risulta completamente falsata rispetto all'originale.

Un'altra gioco interessante è *Dinamite Dux* della Sega, in cui il protagonista è un papero simile a Picchiarello; in realtà i paperi possono essere due, uno di colore blu e l'altro rosso, perché si può giocare in due contemporaneamente. Si tratta in effetti di una variazione sul tema dei picchiaduro, con la possibilità di prendere diversi tipi di armi per eliminare in maniera più spiccia i coloratissimi, ma non per questo meno pericolosi, avversari (tipo lupi armati di mortaio); in alcuni casi bisogna scegliere l'arma giusta, perché le altre sono inefficaci. Ad esempio, quando bisogna fronteggiare un fiammone gigantesco dobbiamo procurarci gli appositi idranti e spruzzare all'impazzata per far finire la sua energia prima della nostra. Lo scorrimento del gioco è orizzontale e diagonale, il che in alcuni punti, ben presidiati dai nemici, crea dei "piccoli" problemi (leggasi Game Over).

Abbiamo visto poi *Robo Kid* della UPL, videogioco spaziale tipo *Salamander*, nel quale pilotiamo un robot piuttosto ingombrante ed impacciato, che può, anzi deve, raccogliere i soliti bonus

IUR al volante della Formula 1 di Winning Run: bello lavorare, eh?

La mappa della gara di Mad Gear. I puntini rossi indicano il tracciato completato.

PICCHIARELLO ...E TUTTO IL RESTO

Il Guerriero ombra cerca di aprirsi la strada tra scrosci di pioggia.

per incrementare la propria capacità di combattimento; tutta la grafica è piuttosto tozza, ricordando vagamente *Baraduke* e ci sono i soliti effetti speciali tipici della UPL.

E per finire ecco l'ennesimo clone di *Double Dragon*, *Shadow Warriors* della Tecmo, nel quale possiamo guidare nella giungla della città due guerrieri Ninja in possesso di cinque tecniche segrete di combattimento Ninjutsu: a voi il compito di scoprire le combinazione dei comandi.

La palma dello stand più spettacolare era contesa tra l'Elettronolo e l'Italgiochi. Nel primo ci troviamo di fronte a una serie impressionante di videogiochi con mobili originali dedicati: *Turbo Out Run*, *Cyberball*, *Super Off Road*, di cui vi abbiamo già dato delle anticipazioni, nonché *Gain Ground* della Sega, un gioco in stile *Gauntlet*, che offre la possibilità di giocare in quattro giocatori in cinque epoche diverse, dagli antichi Greci sino al futuro, per un totale di ben 20 guerrieri, ed infine *Wrestle War*, sempre della Sega, che a prima vista pare il più spettacolare e realistico videogioco dedicato ai giganti del ring, con addirittura riprese da diversi angoli di visuale.

Alla Italgiochi invece i protagonisti principali sono due: *Final Lap*, con ben otto videogiochi collegati tra di loro, per cui si può organizzare un vero e proprio Grand Prix tra otto giocatori (inutile dirvi chi abbia vinto...con 1'57'06 su tre giri!) (il solito modesto, n.d.r.), ma la vera novità, il gioco a nostro parere più bello di tutta la fiera è *Winning Run* della Namco.

Anche se ve ne abbiamo già accennato nel numero scorso, non possiamo esimerci dall'elogiare pubblicamente questo videogioco: a vederlo ci è sembrato abbastanza carino, ma dopo aver fatto un "giro" il commento non può essere che: "Incredibile!"

La nostra macchina è una vera Formula 1, la grafica tridimensionale è mozzafiato, abbiamo ben cinque marce più la retromarcia, un volante sensibile al minimo tocco, per cui bisogna essere precisissimi. Al primo impatto il tutto sembra inguidabile, dando l'impressione di essere seduti realmente su 500 e passa cavalli! Ma ciò che rende ancora più aderente alla realtà il tutto è il fatto che si guida, si guida veramente a 360 gradi: se si prende male una curva, non si scoppia come in tutte le altre simulazioni, ma si fa un testacoda e bisogna districarsi con opportune manovre in retromarcia. Ma non valgono le descrizioni: bisogna provarlo

Una schermata graficamente pregevole di Robokid, che ricorda un po' l'antro della Grande Madre del film Alien.

EXTENDED PLAY

TURBO OUT RUN ● SEGA
La Sega continua a sfornare giochi basati sul gioco di guida che essa stessa ha prodotto qualche anno fa (*Power Drift*, per esempio), ma cosa può dare più garanzie di una versione migliorata dell'originale? Quelli che attendevano nuovi percorsi e nuove sfide, dovrebbero precipitarsi a giocarlo. É bello come il primo è sarà sicuramente un altro grande successo.

DOUBLE DRAGON II ● Technos
Sottotitolo: "*La Vendetta*". È sempre lo stesso classico spara-e-fuggi per uno o due giocatori. Bisogna procedere orizzontalmente, facendosi largo a colpi di gomito tra orde di cattivoni.

Unnggh! Questa guardia non darà più fastidio.

IKARI III ● SNK
Ancora un seguito di un classico. É il solito spara-e-fuggi per uno o due giocatori: guidando un personaggio decisamente forzuto, bisogna salvare dai rapitori il figlio del candidato alle elezioni presidenziali (indovinate quando hanano avuto l'idea?). La grafica è buona, l'azione è frenetica e se le prime due versioni non vi sono bastate, provate anche questa.

ASUKA AND ASUKA ● SNK
In Giappone è stato un successone. Lì, questi spara-e-fuggi a scorrimento verticale, con tutte le solite caratteristiche (armi extra, guardiani di mezzo e fine livello, ecc.) vanno per la maggiore. Il livello di difficoltà, ben calibrato, lo rende irresistibile, quindi occhio...

MISSING IN ACTION ● Konami
Anche questo arcade a scorrimento orizzontale, del genere di "Green Beret", ha avuto un enorme successo in Giappone e promette di affermarsi anche da noi. C'è da correre su delle piattoforme, da infilzare il nemico, da spararlgli, da recuperare le armi dai tizi in rosso e, finalmente, da liberare alcuni prigionieri di guerra.

IRON MAN IVAN STEWART'S OFF ROAD ● Leland
Iron Man Ivan ha vinto una sfilza di titoli nelle corse fuoristrada, abbastanza da firmare questo misto di *Super Sprint* dell'Atari e di *BMX Simulator* della Codemasters. Bisogna guidare la macchina sul circuito (tra urti, deviazioni e salti), raccogliere i sacchi di denaro che appaiono a caso sul tracciato, con il quale, in aggiunta a quello che si vince per un buon piazzamento a fine gara, si possono migliorare le prestazioni dell'auto, ottenendo gomme più adatte alle curve strette, una migliore accelerazione e una velocità massima più elevata.

APACHE 3 ● Tatsumi
Prendete *Thunderblade*, mettetelo in un cabinato alla *Afterburner* e ne verrà fuori questo *Apache 3*. Volate su un elicottero (visto da dietro) attraverso diversi quadri di territorio nemico, del quale dovete di-struggere aerei e installazioni terrestri. Come armi avete a disposizione i classici cannoni e missili. L'elicottero è leggermente difficile da controllare, ma il gioco è divertente, anche se non ha la varietà di

SALA GIOKI

In questo momento, nelle sale giochi, i seguiti vanno molto di moda. IUR prova *Turbo OutRun*, *Double Dragon II* e *Ikari III* e stila un elenco di novità in arrivo, buone o cattive.

(Sinistra) Sparando per il primo livello con il fucile a tre direzioni.

WHIZZ ● Philko

In questo spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale, uno o due giocatori scorazzano per i cieli su un aereo da caccia. Si vola da sinistra a destra, sopra uno sfondo a scorrimento continuo che cambia ogni due livelli: dapprima sopra il mare, poi sopra le nuvole, con qualche

WHEELS RUNNER ● International Games

Visti gli ultimi progressi tecnologici (processori a 32 bit, monitor a 26"), questo gioco sembra un salto all'indietro e pure poco originale. Una rapida occhiata allo schermo ci riporta subito alla memoria i classici Atari, tipo *Super Sprint* e *Championship Sprint*. Infatti la somiglianza è notevole.

Si tratta di una gara, per uno o due giocatori, contro due sonde controllate dal computer: la vittoria va a chi termina per primo un certo numero di giri di un circuito. Ma non è così semplice perché ogni circuito cambia leggermente mentre lo si percorre. Ad esempio, nel primo quadro c'è un bivio all'estremità superiore dello schermo. All'inizio le frecce indicano di voltare a sinistra, ma durante il gioco, appare improvvisamente una barriera e le frecce indicheranno di svoltare a destra. Dopo, però, ritorna come prima.

A caso, durante il gioco, appaiono un elicottero e un grosso aereo che sganciano punti extra e carburante da prendere passandoci sopra. Arrivando per primi, si accede alla corsa successiva.

La grafica è molto scarna per essere un arcade e il gioco è proprio fuori moda. Però è molto facile da giocare e ci si può divertire per qualche minuto (se il gettone costa poco)

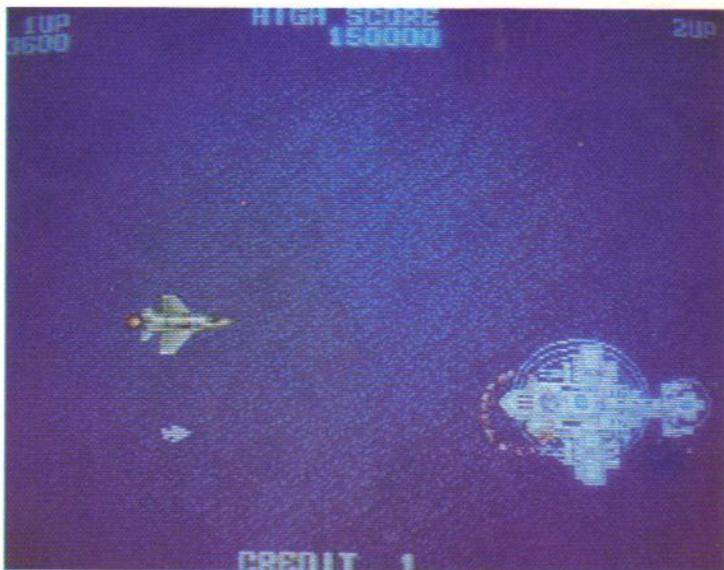
(Sinistra) Il primo percorso - l'aereo che sta scomparendo sulla sinistra dello schermo ha appena sganciato un carico di punti e carburante.
(Sopra) Pista numero quattro: a volte, la barriera rossa scompare, permettendovi di prendere una scorciatoia.

http://speccy.altervista.org/

(Destra) Il guardiano di fine secondo livello: prepratevi allo scontro!

cima di montagna che fuoriesce, quindi sopra la terraferma e così via. Bisogna distruggere gli aerei, le navi ed i dirigibili del nemico, che sbucano da tutte le parti. Le armi disponibili sono cannoncini frontali e missili: i primi hanno un volume di fuoco ed una portata maggiore ma non si possono usare per distruggere obiettivi terrestri, quindi, per procedere incolumi, bisogna pigiare entrambi i pulsanti.

Al termine di ciascun livello è in agguato il classico guardiano di fine livello (un gigantesco elicottero nel primo livello) che va distrutto per accedere a quello successivo (molto fantasioso!). La difficoltà, naturalmente, è crescente in quanto gli aerei nemici iniziano a sparare missili autocercanti mentre altri missili sbucano all'improvviso dal centro dello schermo puntando su di voi. Fortunatamente, come in tutti i buoni spara-e-fuggi, ci si può dotare di armi extra che aumentano notevolmente la potenza di fuoco. Sfortunatamente, per farlo bisogna raccogliere i "simboli" lasciati dagli aerei nemici. Ciò è più difficile di quanto sembri perché se gli sparate scompaiono e con così tanti aerei nemici da abbattere è facile sparare al simbolo per sbaglio.

Whizz non è male. È forse un po' troppo facile e la grafica non regge il confronto con quella di alcuni classici del genere, ma è discretamente difficile e ragionevolmente coinvolgente.

Livello 3: avete di nuovo il cannoncino tri-direzionale.

Ancora al Livello 3, questa volta con un altro cannoncino tri-direzionale.

Il guardiano di fine terzo livello.

GLI ARCADE PIU' GRANDI DEL MONDO

Poche persone conoscono l'ambiente delle sale giochi meglio di David Snook. Dopo tutto dirige Coin Slot International, un settimanale che tratta l'intero settore, dalle macchine a gettoni ai videogames. Quindi nessuno meglio di lui poteva scrivere un articolo sulla sala giochi "solo video" più grande del mondo: la Flashback di Hong Kong.

Si dice che in in Brasile ci sia una sala ancora più grande, ma indubbiamente, la più famosa di tutte è la Flashback. Immaginatevi Hong Kong, con le sue strade invase ogni giorno da milioni di persone, pensate all'angolo accanto a MacDonald's in una delle sue vie più affollate; qualsiasi gestore di sala giochi sbaverebbe alla sola idea.

Questo è quanto "Fat" Freddie Milner ha a disposizione e, se anche non è la più grande (si dice che quella brasiliana abbia un sacco di flipper), la sua è sicuramente la maggiore sala giochi di soli videogames.

Mongkok, a Kowloon, è l'area più densamente popolata della Terra e non sorprende che abbia l'aspetto di un formicaio impazzito. La Flashback, nel semiterrato accanto al fast food, poco distante da Nathan Road, occupa 3000 metri quadrati. All'interno, 286 videogames e nient'altro. Flipper, gru e macchinette mangiasoldi sono illegali nella colonia britannica.

Fat Freddie ha un affluenza media di seimila persone al giorno, con punte nei giorni prefestivi, i venerdì ed il sabato notte. Il record è stato raggiunto durante il capodanno cinese, quando diciottomila persone si sono spintonate per un posto davanti a uno schermo. Quel giorno, hanno dovuto chiudere le porte d'entrata per paura di sovraffollamento, panico improvviso o risse.

Nel 1988, i dieci giochi più gettonati sono stati:

1. ***RoboCop,***
2. ***Chequered Flag,***
3. ***Devastator,***
4. ***P.O.W,***
5. ***Vindicator,***
6. ***Sky Soldier,***
7. ***Dragon Ninja,***
8. ***Blasteroids,***
9. ***Vigilante,***
10. ***Xybots.***

E Fat Freddie li ha sempre prima degli altri. Come socio della Bondeal di Hong Kong, Freddie tratta schede a circuiti stampati (questa è la forma in cui sono venduti oggi i videogiochi da bar: delle schede da inserire in cabinati standard) e quasi tutti i maggiori acquirenti, prima o poi, hanno a che fare con la Bondeal. E lui, quindi, è il primo a ricevere le novità, cosa che rende la Flashback ancora più importante, facendone un terreno di prova per il mercato mondiale.

La Bondeal comunica alle principali riviste di settore,tra le quali Coin Slot in Inghilterra, Replay in America, Game Machine in Giappone, Cash Box in Australia e a diverse pubblicazioni spagnole, una classifica dei suoi dieci giochi piu gettonati, basata sulle cifre fornite da Flashback.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

VAI DI MIDI MUSIC

Alcune cose della vita hanno un alone di mistero, di mistica irraggiungibilità: sembra che ci si possa avvicinare solo dopo anni di duro studio e lavoro. Computer e musica rappresentano due di queste torri d'avorio. Messe assieme appaiono totalmente inaccessibili, vero? E' un errore. Date il computer giusto, il software giusto, con uno o anche due strumenti collegati alla persona più ignorante musicalmente o tecnicamente e vedrete che ne farà uscire qualcosa di decente.
Datemi retta, ho una certa esperienza in merito...

Per mostrarvi quanto può essere facile, lasciate che vi dia un pò d'esempi dalla vita di tutti i giorni. Un programmatore di computer e giornalista apprezzato ha passato molte ore divertendosi, sul serio, sfruttando le possibilità musicali del suo computer. Un giorno mi ha telefonato per chiedermi a che cosa servono i tasti neri della tastiera del suo sintetizzatore e perché i tasti più a destra suonano note più alte. Capite cosa intendo per ignoranza musicale? Questo tipo non sa come usare la tastiera, non sa leggere la musica, ma i suoi nastri sono molto gradevoli e musicali.

Punto uno. Non dovete essere dei prodigi musicali per avere risultati soddisfacenti dal vostro sistema musicale computerizzato.

D'altra parte, io posso essere considerato l'esatto opposto. Utilizzo da anni software musicale, a livelli professionali e mi considero passabile come musicista e compositore, ma non chiedetemi di programmare un computer. Giusto qualche cosa in basic, per far ridere gli amici, come 10 Print"CIAO, COME TI CHIAMI?". Non saprei proprio da dove cominciare.

Punto due. Non dovete essere dei mostri della programmazione per tirar fuori dei suoni.

L'aneddoto numero tre riguarda un certo artista quasi Acid House che ha collezionato il suo terzo successo da Hit Parade in sei mesi. So per certo che la sua abilità virtuosistica non è meglio di quella che esprimeva a quindici anni, che era da scimpanze artritico. Non a caso usa ancora gli stessi "giri" che gli hanno insegnato all'oratorio. Come ha fatto? Ha usato i giusti hardware e software.

Punto tre. Non dovete conoscere granché sia di computre che di musica.

Allora come potete fare musica con il computer? Come scoprirete nelle prossime pagine, ci sono essenzialmente due strade per farlo. La prima é mettere sotto il suo controllo uno strumento musicale elettronico, ad esempio un sintetizzatore, e suonare attraverso lo strumento. La seconda é d'utilizzare il chip all'interno del computer, e suonare direttamente con la macchina

PRIMA OPZIONE! PILOTARE COL COMPUTER UNO STRUMENTO MUSICALE ELETTRONICO, AD ESEMPIO UN SINTETIZZATORE...

COMPUTER E STRUMENTI MUSICALI

I moderni strumenti elettronici, utilizzano in pratica la stessa tecnologia dei computer, così l'utilizzazione del computer per organizzarne la musica risulta un passo quasi naturale.

Il primo problema é di convincere il computer a comunicare con gli strumenti elettronici e con tutto il resto dei marchingegni ormai comunemente utilizzati.

Qualche anno fa i maggiori produttori di sintetizzatori ebbero contemporaneamente la stessa idea. Scoperto che collegare un synth con un altro poteva risultare utile, cominciarono a produrre ognuno un sistema di comunicazione, che poi si rivelavano incompatibili, e rischiarono di fallire uno dopo l'altro. A quel punto nacque il MIDI (Musical Instrument Digital Interface) che fu per loro un vero salvagente. Dal 1984 ogni strumento che si rispetti porta montata da qualche parte un'interfaccia MIDI. Cosippure , pensate all'Atari ST, una semplice aggiunta permette di comunicare in MIDI a tutti i computer come vedremo nella sezione "Messo su in casa" di questa trattazione a pagina 26. Praticamente il MIDI permette di trasformare le note, il timbro e tutte le informazioni relative al suono prodotto da uno strumento, in un codice e di trasferirlo in tempo reale ad un altro. Dato che le informazioni vengono convertite in forma digitale, un passo logico é inserire nella catena un computer che non viene solo utilizzato come memoria di massa, per conservare i dati, ma può anche essere utilizzato per mostrare e modificare le informazioni e permette di cambiare e riorganizzare la musica che rappresenta.

Di conseguenza ci sono due usi ideali per un computer in una catena MIDI.

Primo, può funzionare come sequencer, una periferica che immagazzina e riproduce i dati di una esecuzione, più o meno come un registratore. In questo ruolo può servire per alte-rare la struttura del brano, cambiando le note individualmente, o la loro posizione e rimpiazzando o ripetendo intere sequenze di note.

Secondo, si possono controllare i suoni: quando quando premete un tasto del sintetizzatore può produrre qualsiasi suono vogliate questi suoni vengono chiamati timbri. Il computer può creare nuovi suoni direttamente collegato al synth o immagazzinarli, diventando così una libreria di timbri.

SEQUENCER: IL COMPUTER COME ORGANIZZATORE DI MUSICA

***Il Sequencer*: una periferica che immagazzina, riproduce, modifica e riorganizza la musica....**

Senza i sequencer, oggi ci sarebbe una considerevole differenza tra la musica scritta e prodotta. Esistono delle macchine specificamente costruite per esserlo, ma per quanto ci riguarda parleremo di programmi che trasformano il computer in sequencer.

La funzione di base del sequencer é di funzionare esattamente come un registratore: potete registrare, ad esempio, gli accordi del vostro pezzo selezionando un'icona "Record" e poi riascoltarli. Meglio ancora, deve funzionare come un registratore multitraccia: mentre ascoltate la prima traccia, potete registrare un secondo strumento, ad esempio la linea di basso su una traccia differente. Dato che il MIDI può gestire fino a 16 canali separati di informazioni, non solo distingue gli accordi dalla linea di basso, che sono assegnati a due canali diversi, ma può anche suonare ogni traccia su un sintetizzatore differente predisposto per ricevere su un canale specifico.

Se stessimo usando un regi-stratore multitraccia invece del sequencer ogni errore andrebbe corretto ritornando all'inizio della traccia e riregistrando la parte. Anche una sola nota fuori posto può rovinare la traccia. A questo punto non vi resta che fare pratica per evitare di prendere stecche. Ma se state usando un sequencer e gli errori non sono madornali allora anche il programma più scassato vi permette di mettere il naso in mezzo ai dati e di correggere le note sbagliate. Quello che può fare il programma dipende dal grado di sofisticatezza, che in genere è in relazione a quanto avete dovuto scucire per comprarlo.

■ Sequencer e computer in una sola "scatola": il Roland Mc-500 mk 2 Micro Composer..

Ci sono diversi sistemi per mostrare queste informazioni. Generalmente viene utilizzata una specie di barra mobile che indica una linea di dati. Il massimo della vita è un'opzione di display che vi mostra il brano in notazione musicale tradizionale e vi permette di stampare lo spartito. Ma per averla dovrete cacciare un bel pò di soldi.

http://speccy.altervista.org/

Abbiamo detto che normalmente viene visualizzata una striscia di numeri che mette in relazione la nota con la battuta e il quarto in cui è posizionata.

Supponiamo che scopriate che la stecca si trova alla settima battuta. Fate scorrere la striscia di note fino ad arrivare alla battuta 7 e controllate i dati.

Dovrebbe apparirvi più o meno così:
Ogni linea sullo schermo rappresenta una nota,

Bar	*Beat*	*Note On*	*Velocity*	*Duration*
7	1.00	C3	64	96
7	1.00	E3	64	81
7	1.00	F#3	64	11
7	1.12	G3	64	75

■ **Registrare ed editare musica con il software sequencer *Steinberg Pro 24* per l'Atari ST. Le icone Record, Play, Fast Forward e Rewind sono dei tasti disegnati simili a quelli di un vero registratore.**

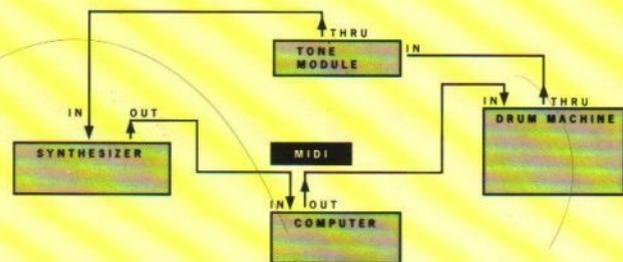
mentre un accordo é un gruppo di note suonate allo stesso tempo, tutte queste note sono state suonate nella stessa posizione, identificata con 1.00. Una rapida occhiata mi dice che avete infilato un FA diesis (F#) premendo il SOL (G). Sbagliaste, e si sente. Dall'alto della mia conoscenza musicale vi posso dire che essendo quello un accordo di DO un FA diesis non centra un tubo e lo potete notare riascoltano il passaggio in edit mode una nota alla volta, vi apparirà ovvio anche senza una cultura musicale. Ma si vede anche! Se infatti dato un'occhiata noterete che la durata del FA diesis è più breve di quella delle altre note dell'accordo e che il SOL è leggermente spostato (1.12). Per vostra informazione in genere i quarti sono divisi in 96 frazioni per permettere un editing piu accurato.

A seconda delle possibilità rese disponibili dal programma posso semplicemente togliere la nota sbagliata perche quella seguente si riallinei alle altre dell'accordo oppure mi toccherà riaggiustare individualmente il valotre e la posizione di ogni nota. Un ultima annotazione. Avrete notato che i dati riguardanti la Velocita o Dinamica sono tutti uguali a 64. Questo potrebbe indicare che sto usando una tastiera "non sensibile al tocco", il cui output é sempre uguale a 64. Se avessi utilizzato una tastiera dinamica e cioè sensibile alla pressione delle dita, i valori sarebbero stati uno diverso dall'altro. Ma non è detto potrei avere un controllo delle dita come quello di Pollini...

In tutti i sequencer esiste un'altra funzione molto utile: la Quantizzazione. Supponete che il mio brano suoni un pò strano. Le note sono corrette, ma non nella giusta posizione, ad esempio l'accordo e stato suonato a 1.30 invece che a 1.00. Non c'e problema. Cercate il tasto di Quantize, decidete dove vanno sistemate le cose e ci pensa lui. L'accordo si

MIDI (Musical Instrument Digital Interface)

E il linguaggio internazionale di comunicazione tra strumenti musicali elettronici. E' nato all'inizio degli anni '80. quando il passaggio di mano tra i sintetizzatori analogici e quelli digitali era in arrivo. Le case produttrici avevano provato a commercializzato dei propri sistemi di comunicazione negli anni '70. ma si erano scontrati con un grosso problema. La vendita degli strumenti calava perche nessuno di essi era in grado di comunicare o di collegarsi in qualche modo con altri di marca differente o addirittura della stessa marca. In effetti cio che si acquistava rischiava di diventare obsoleto all'istante. Da qui la necessita di un'interfaccia universale

Gli accordi internazionali fissano che ci debba essere la possibilita di trasmettere le informazioni basilari come le note. il tempo di metronomo. la dinamica e altri dati che synth e marchingegni musicali elettronici generano. Inoltre ogni produttore puo sviluppare un suo proprio sistema di comunicazione. chiamato Sistema Esclusivo. che fa parte del codice. Questo permette di ampliare le possibilità della macchina e di utilizzare peculiarita della stessa. E' anche la parte del codice su cui lavorano maggiormente i programmatori di software

Il sistema sequenziale MIDI usa il synth come tastiera di input master e il computer come sequencer/controller di synth, drum machine e modulo multitimbrico.

musicale per computer. Il risultato è che il MIDI é diventato un ottimo linguaggio di comunicazione con diversi livelli di sofisticatezza. Per chi non ha studiato ripetero che il MIDI può trasmettere informazioni su sedicvi canali differenti e può quindi pilotare indipendentemente altrettante fonti sonore o periferiche. Ogni canale è identificato da una flag. e lo strumento ricevente viene settato in modo da eseguire i comandi del canale che presenta una determinata flag. Così la linea di basso può essere sul canale uno. l'accompagnamento sul due. la batteria sul tre e la melodia sul canale quattro: i quattro strumenti riceventi suoneranno ognuno la propria parte e il risultato finale sarà il brano completo.

La tendenza attuale è di rendere compatibili i file di informazioni "comuni". In altre parole se registrate una sequenza su un tipo di software questa può essere salvata nel formato MIDI file e riprodotta direttamente su un altro sequencer. Un'altra possibilità di compatibilità è quella che permette di salvare campionamenti in formato MIDI sample dump e di ricaricarli su un campionatore differente. con la certezza di ricreare gli stessi suoni. Ci sono anche programmi per trasferire. ad esempio. suoni del DX7 su camionatore. file da formato MIDI sample a formato IFF per Amiga e viceversa. Nel prossimo futuro è previsto un codice MIDI di sincronizzazione video abbinato al normale SMPTE che funziona via software e evita l'acquisto delle costose apparecchiature che sono attualmente necessarie.

Oltre a perseguire una completa comunicazione tra strumenti e computer. lo sviluppo del MIDI va verso la gestione di altre macchine. come i processori di segnale. quegli apparecchi che aggiungono al suono riverbero. eco. e altri effetti alchemici (chiamati nell'ambiente FX). Gli effetti possono essere attivati o cambiati dal sequencer con la stessa velocità con cui vengono cambiati i suoni su un sintetizzatore. Questo risulta utile soprattutto se possedete una sola unità multieffetto che dispone di una solo effetto alla volta. come è abbastanza frequente.

Nel futuro prossimo sarà sempre più normale vedere dei mixer MIDI. attualmente ne esistono ma il loro prezzo e abbastanza alto. che permetteranno di miscelare automaticamente i suoni seguendo le informazioni del sequencer. Due sono le facilitazioni più evidenti: la gestione di missaggi particolarmente complessi che normalmente richiedono quattro mani e sei piedi e il salvataggio dei dati di missaggio co quelli d'esecuzione del brano. con il vantaggio di poter riprendere anche dopo diverso tempo un pezzo senza dover ricostruire tutte le operazioni di produzione.

Nell'articolo del numero di marzo di K. sul "Bit Bopper". un processore di luci basato su Archimedes. e interessante notare come il MIDI sia stato utilizzato per trasmettere da un computer all'altro una massiccia quantità di dati ad alta velocita. I maniaci della velocita sapranno forse che i dati MIDI viaggiano a 31.5 Kbyte al secondo.

http://speccy.altervista.org/

sposterà senza discutere sull'inizio della battuta a 1.00. Non male. In pratica potete decidere, e di solito lo si fa in base al valore della nota più piccola, se riaggiustare la traccia in quarti, sessantaquattresimi, terzine di trentaduesimi, ecc. Così avete imparato a correggere le vostre mostruosità usando le possibilità basilari di editing del sequencer.

Rimangono una montagna di altre opzioni decisamente geniali che permettono di costruire un brano mettendo in loop o ripetendo delle parti o di arrangiarle in chiavi diverse, trasporle, copiarle qua e là per il brano.

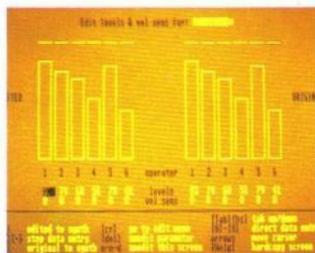
L'idea di prendere delle parti di rimaneggiarle e ripeterle è alla base di molto del materiale che trovate nelle classifiche e anche del lavoro di gente come Vangelis (chi non si ricorda Bianco Natal nella sua versione riveduta e corretta diventato jingle della pasta Barilla) o J.M. Jarre.

TIMBRI: IL COMPUTER COME GENERATORE DI SUONI

Un timbro: ogni suono che il sintetizzatore produce quando suonate sulla tastiera.

Dopo aver inquadrato l'uso del computer come organizzatore musicale, possiamo dare un'occhiata alla sua utilizzazione nella creazione di timbri.

Gli strumenti d'oggi sono il risultato di tecnologie sofisticate. Ogni mese vengono presentate sul mercato nuove macchine, ognuna propone un nuovo sistema per creare e ricreare suoni.

Purtroppo c'è un fattore negativo comune. Nel caso non a) possiate orientarvi con poche informazioni, b) abbiate una fenomenale memoria fotografica c) siate immuni dal mal di testa, avrete molte difficoltà nel tirar fuori il loro meglio in termini di

Atari ST - La modifica dei livelli di una voce, visualizzata come grafico a barre.

SYNHT, CAMPIONATORI, STRUMENTI

L'idea di suoni creati da strumenti differenti da quelli acustici fu partorita intorno al 1870 e il primo sintetizzatore fu costruito nel 1905. Pesava circa duecento tonnellate e capirete che non era certo facile portarselo in tournee in giro per il mondo. Quando la tecnologia crebbe in potenza e diminuì nelle dimensioni gli strumenti cominciarono ad andarsene a spasso: prima grazie ai transistor e poi con i circuiti integrati.

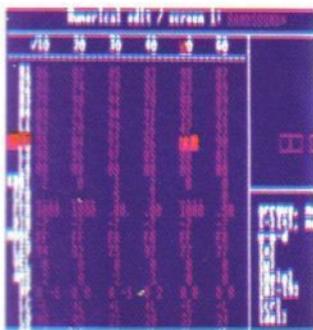
Il primo sintetizzatore disponibile commercialmente fu immeso sul mercato nella metà degli anni '60 da Papà Robert Moog. Gli anni '70 videro una rapida espansione del mercato degli strumenti elettronici con la comparsa delle unità ritmiche e dei sequencer.

Si trattava di macchine analogiche che utilizzavano oscillatori eccitati direttamente dall'elettricità e filtri per creare e manipolare i suoni. Lo sviluppo e il minor costo dei processori digitali portò ad un ripensamento radicale e ad una rivoluzione negli strumenti elettronici e a metà degli anni '80 naque la nuova era digitale. Non deve sorprendere quindi il fatto trovare gli stessi componenti dei computer all'interno dei synth. Non c'è un approccio comune alla creazione digitale dei suoni. Se preferite ogni costruttore ha il suo marchio per la sintesi. FM (Modulazione di Frequenza) è quello di Yamaha, il cui DX7 ha venduto più di qualsiasi altro synth. Phase Distorsion e stato il marchio della Casio che attualmente ne ha presentato un'altro tipo chiamato Vector Synthesis. Recentemente, la Roland ha utilizzato un metodo ibrido la Linear Arithmetic synthesis che ha sbancato il mercato. In sostanza il sistema utilizza delle piccole parti di suoni reali campionati e le combina. Il principio fu sviluppato inizialmente dalla Sequential Circuits col nome di Sintesi Vettoriale, e sta riscuotendo successi anche sotto altre sigle: Cross Wave della Kawai, Al della Korg, ecc. Tutto questo bailame di metodi di sintesi creano un pò di confusione e molte difficoltà. Come però abbiamo già detto con il programma giusto tutto diventa più semplice: si tratta semplicemente di provare a impastare suoni sullo schermo finché non salta fuori qualcosa, meglio se quello che volevate. Oltre ai sintetizzatori dotati di tastiera e tutto il resto, esistono i Tone Module. Sono quelli che si dicono unità multitimbriche, in grado di produrre più suoni allo stesso tempo, con ogni suono assegnato ad un canale MIDI separato. Con l'aggiunta di un programma di editing possono venir utilizzati in modo più esteso soprattutto quando si tratta di programmare i vari timbri con volumi, sensibilità e accordature. I Tone Module sono un ottimo sistema per dare una marcia in più al vostro sistema musicale senza occupare molto spazio e sempre più spesso un sintetizzatore di successo viene presentato anche in versione "senza tastiera". Il pezzo più pregiato nell'armamentario di un musicista elettronico è il campionatore: l'onnipresente macchinario che fa con i suoni quello che un digitalizzatore video fa con le immagini. Dopo aver sezionato il suono ad una velo-cità fino a 40000 volte al secondo, il campionatore vi permette di editare una parte o l'intero suono, di rivoltarlo, metterlo in loop e di memorizzarlo. A questo punto i possessori di Amiga potranno gioire sapendo che il loro computer non solo può riprodurre e manipolare suoni campionati con facilità (vedi il numero 3 di K) ma può anche contemporaneamente far girare un programma di sequencing. Programmi in multitasking capaci di far ciò e qualcosina in più stanno per essere commercializzati e K ve li presenterà al più presto. Nei prossimi numeri vi daremo informazioni più corpose. Per il momento è sufficiente dire che Music X dell'Activision per Amiga è da considerarsi uno standard industriale. Naturalmente esiste la possibilità di campionare anche per l'ST e gli altri computer, ma per combinare qualcosa di serio dal punto di vista della qualità dei suoni bisogna ricorrere ad una periferica di campionamento separata. Comunque preparatevi a collassi del vostro conto in banca, infatti il campionatore più a buon mercato costa intorno al milione e mezzo e ad esempio un Akai, uno Yamaha o un Roland di provata affidabilità e buone prestazioni superano i 3 milioni e mezzo. Se poi non vi accontentate e volete più potenza dovrete cominciare a pensare in termini di decine di milioni con macchine tipo Emulator III. Le cose più importanti da considerare sono comunque la velocità di campionamento che deve essere intorno ai 40 Khertz (in genere i campionatori dispongono di velocità variabili, e quella indicata va considerata come la massima), una buona RAM (almeno 512 Kbyte), un trattamento dei dati almeno a 12 bit e delle opzioni di editaggio semplici ed efficaci. Altre caratteristiche interessanti possono essere l'esistenza di software di manipolazione dedicato alla macchina e l'implementazione del MIDI sample dump, che permette di comunicare in forma digitale le informazioni riguardanti i suoni campionati •

■ **Il modulo sonoro Roland D-110: un possibile modo di espandere le capacità sonore di uno "studio" musicale e di rispamiare spazio.**

■ **Il campionatore Akai S1000: può un'Amiga avere le sue funzioni?**

creazione di nuovi timbri.

Anche gli strumenti più costosi dispongono solo di un visore a cristalli liquidi con due linee di 24 caratteri su cui dovete riuscire a seguire tutte le operazioni di sintesi del suono. Siccome é abbastanza normale che un suono sia determinato dalla configurazione di centinaia di parametri, capirete che lavorare in queste condizioni é un pò come svuotare l'oceano con un bicchiere. Se poi vi capita di dover programmare otto

Atari ST - La modifica di un suono attraverso software timbrico. L'informazione, stavolta, è in forma numerica.

suoni separati che poi dovrete sovrapporre tra di loro per produrre un timbro particolare su uno di quegli scatolini che chiamano "Tone Module", praticamente alla cieca, allora converrete con me che la tortura della goccia può diventare un'alternativa piacevole.

Ma usando l'appropriato software di creazione di timbri potete vedere graficamente la forma del suono su schermo. Con qualsiasi software di medio livello potete ridisegnare la forma e le caratteristiche tonali del suono. Potete ascoltare in tempo reale il risultato senza doverlo riprodurre sullo strumento e potete compararlo con la versione originale che rimane memorizzata in un buffer provvisorio.

I programmi di creazione timbrica hanno anche un'altra funzione che vi permette di risparmiare tempo e denaro. Infatti potete salvare tutti i suoni generati in librerie non molto differenti da un database. Questo significa non dover più conservare i vostri timbri su cartridge e RAM card che costano, cadauna, intorno alle 90.000 lire, il prezzo di un decente editor, e che hanno limitazioni di memoria che il computer non ha. Ad esempio la mia libreria di timbri per DX7/TX802 che comprende almeno 4000 suoni é tranquillamente contenuta in un dischetto doppia faccia.

I programmi sono disponibili per quasi tutti i sintetizzatori, moduli timbrici e campionatori, per cui non dovrebbe risultarvi difficile trovare quello che fa per voi. Esistono inoltre, ma costano assai, programmi di editing universale per campionatori che permettono di trasferire i suoni tra macchine diverse e che ampliano le loro possibilità.

SECONDA OPZIONE: USARE IL CHIP MUSICALE INTERNO PER CREARE I PROPRI SUONI...

COME USARE IL CHIP SONORO

In principio i motivetti e gli effetti generati dai computer erano a dir poco banali. Finché non spuntarono gli specialisti in programmazione musicale. Armati di programmi in genere autoprodotti e gelosamente mantenuti nascosti, i programmatori di musiche per videogiochi sono stati capaci di dare un'anima al chip musicale interno. Naturalmente questi programmi non sono commercializzati e probabilmente non lo saranno mai. Generalmente sono molto complicati e sarebbe necessario un lavoro di semplificazione tale da rendere il risultato finale assolutamente estraneo da quello di partenza.

Per i comuni mortali che non conoscono il linguaggio macchina o i meccanismi interni del chip musicale l'unico modo per accedere alla generazione sonora del computer é attraverso un semplice e meno complesso equivalente del programma professionale. La qualità del programma e le sue possibilità sono strettamente legate al tipo di chip che la macchina utilizza.

A dire il vero non esistono poi tanti chip sonori in circolazione. Il più diffuso é un diretto discendente dela prima generazione di chip per coin op. E' l'AY 8912 (o numerazioni simili) prodotto dalla Texas Instruments. Lo potete trovare in gran parte dei computer, tra i quali Amstrad, IBM, Atari ST, Spectrum 128, MSX, Prodest PC128.

Ci sono anche segli scatolini contenenti l'AY 8912 da collegare al buon vecchio e peteggiante Spectrum 48K.

Per tutte le macchine citate esistono diversi programmi che permettono di lavorare con tre canali in grado di generare altrettante voci separate.

Più adeguato da questo punto di vista fu il Commodore 64 che dispone di un chip dedicato chiamato SID. I suoni sono più vari, grazie ai quattro canali e ai filtri, i componenti che puliscono il suono, che sono senza dubbio più efficaci. I giochi cominciarono ad avere delle colonne sonore migliori. La vera svolta con il C64 avvenne con la possibilità di caricare suoni campionati nel SID e farglieri riprodurre. Purtroppo le limitazioni di memoria hanno un pò ristretto le possibilità dei programmatori, mentre a vantaggio degli utilizzatori sono comparse una serie di programmi ritmici con suopni di batteria e percussioni che non hanno bisogno di molta memoria.

I migliori computer per fare musica attualmente sono l'Amiga e l'Archimedes. Entrambe le macchine contengono dei chip appositamente progettati per la produzione di suoni. L'Amiga é leggermente avvantaggiato, soprattutto per la sua maggiore anzianità sul mercato. Il chip, chiamato Paula, é stereo, ed é particolarment studiato per riprodurre suoni campionati. Per questo con un programma che dispone di una buona libreria di suoni ed é in grado di utilizzarli per creare un brano, l'Amiga é già un piccolo sistema musicale. Inoltre i suoni vengono salvati in formato comune IFF, che significa che possono essere utilizzati da qualsiasi programma per Amiga.

Le specifiche dell'Archimedes sono anche migliori: otto canali e la possibilità di riprodurre suoni campionati con buona fedeltà e con il vantaggio non indifferente di poter gestire contemporaneamente più suoni .

Per ora, però, ci sono pochi programmi per l'Archimedes.

Usare il chip sonoro interno ha delle limitazioni, ma é un ottimo viatico per il mondo della musica con il computer. E' certamente l'inizio più economico, anche perché ci sono molti programmi musicali di Pubblico Dominio disponibili. Ed é anche quello più indolore non richiedendo investimenti in hardware addizionale, interfacce o strumenti.

SUONI

Uno dei divertimenti preferiti dai musicisti in erba è campionare, frasi, suoni, spezzoni di canzoni e inserili nel computer. In redazione gli scherzi non si contano più. L'incauto redattore che prova ad espellere il disco rimane di sasso sentendo un rutto gigantesco. I più intellettuali hanno preso KISS di Prince, un delirio di Adriano Celentanoil beep beep dello struzzo. I più spregiudicati hanno catturato suoni VM 18. Si come abbiano fatto c'è il più stretto riserbo.

http://speccy.altervista.org/

UNA BREVE PANORAMICA DI QUELLO CHE VI SERVE PER COMINCIARE E DI COSA E' DISPONIBILE PER IL VOSTRO COMPUTER

UNO STUDIO IN CASA

COME INSTALLARLO: CHE COSA VI SERVE

Lo spazio prima di tutto, non ne serve tantissimo. Un buon tavolo di almeno un metro e sessanta per uno ben organizzato può essere un'ottima base. L'elemento più importante di cui dovete occuparvi sono le casse acustiche. Con una buona coppia di casse potete migliorare le prestazioni anche del più misero impianto di amplificazione. Ci sono un sacco di marche in giro ma vi consiglio di orientarvi su RCF, Celestion, JBL, Tannoy, AR, Fostex. Se lavorate anche di notte é il caso di investire qualche lira in una cuffia di buone prestazioni e di poco peso.

L'amplificazione può essere dispensata da un qualsiasi impianto hi-fi, a patto che disponga di un entrata "aux". Il pezzo seguente sulla lista degli acquisti é il mixer. Non cercate di risparmiare sul mixer, quelli economici tendono ad essere rumorosi e limitati. Yamaha e Roland ne producono di buoni a prezzi abbordabili. Infine qualcosa per finalizzare il frutto dei vostri sforzi. Dovete procurarvi un buon registratore a cassette, e se avete intenzione distribuire cassette della vostra musica allora prendetevene uno a doppia piastra. Potete anche riunire registratore e mixer in un unico elemento prendendo un recistratore multitraccia acassette. Ultimamente l'Amstrad ha presentato un'unità in grado di rispondere ai requisiti descritti, ma non dispone di sistemi di riduzione del rumore di fondo tipo DBX o Dolby, che sono essenziali in ogni studio di registrazione casalingo.

Infine vi servirà un computer, un'interfaccia MIDI e uno o due strumenti.

COMPUTER A CONFRONTO: COME SE LA CAVANO CON LA MUSICA

SPECTRUM

Di suo non si presenta bene e solo la versione a 128K ha un chip sonoro e la possibilità di uscite MIDI attraverso la porta RS232.

Quando apparve il MIDI uscirono un sacco di interfacce, ma attualmente non sono rimasti in molti a produrle. Cercate la Ram/Flame Music Machine, la XRI Interface e la Cheetah. Il software non é compatibile tra un'interfaccia e l'altra e probabilmente la migliore é la Music Machine. Purtroppo avete a disposizione solo 48K e il caricamento su cassetta, e soprattutto i programmi non sono particolarmente sofisticati e richiedono molta pazienza. Conosco molti musicisti che hanno cominciato addirittura con lo ZX 81 e che ricordano con nostalgia i vecchi tempi. Comunque come entrata a basso costo nel mondo del MIDI lo Spectrum non ha paragoni.

PRODEST PC128

Situazione simile allo Spectrum per il chip interno e con una situazione di software non particolarmente brillante. Esiste un programma abbastanza anomalo, ma che ha avuto un ruolo abbastanza importante nella musica elettropop inglese che si chiama UMI2B ed é su ROM.

Altra possibilità é rappresentata dai sistemi 500 e 5000 della Hybrid Technology che utilizzano il PC128 come unità centrale non sono malaccio anche se l'implementazione MIDI non é particolarmente possente. Il problema é trovarli in Italia.

COMMODORE 64

Buono il chip sonoro interno e uno o due programmi musicali di buon livello ma non MIDI ancora in commercio. Non mi risulta che nessuno stia facendo niente di nuovo per il C64. Ci sono diversi sequencer come lo Steinberg Pro16, l'Island Music System e il Sonus C64, un pò lenti ma affidabili. Sono un pò di interfacce, ma quella con maggiore compatibilità e migliori prestazioni é l'italiana Siel, purtroppo non so che fine abbia fatto e quindi trovare qualcuno che venda ancora i suoi prodotti non é facilissimo.

Il C64 ha anche la possibilità di gestire suoni campionati e ci sono un paio di programmi per farlo, Microvox é uno di questi..

MSX

Se avete o riuscite a procurarvi un Yamaha CX5 allora vi troverete a lavorare con un vero computer musicale con tanto di scheda di suoni FM a 8 voci e multitimbrica, interfaccia MIDI, tastiera e una libreria di ottimo software su cartridge. E' ormai fuori produzione, ma non é difficile trovare nell'usato a prezzi buoni. La Philips produce una cartridge musicale con una piccolissima funzione di campionamento, a livello amatoriale. Per il resto il chip interno é lo stesso del PC128 e la situazione software é negativa.

AMIGA

Ha bisogno di un'interfaccia MIDI per comunicare con il mondo esterno. Non ci son grossi problemi di compatibilità é i costi sono intorno alle 90-100 mila lire. Ottimo il chip interno con grosse possibilità d'utilizzo. Esistono diversi programmi di sequencing ed altro, ma non mi pare che per il momento siano state sfruttate a pieno le potenzialità della macchina. Sono annunciate nuove uscite soprattutto di software dedicato alla post-produzione con possibilità di sincronizzazione con videoregistratori.

ST

È il computer più diffuso tra i musicisti e con la più vasta libreria di programmi musicali di tutti i tipi e per tutte le tasche. Il fatto d'avere l'interfaccia MIDI di serie e un sistema operativo progettato di conseguenza lo porta ad essere la macchina più flessibile per gli utilizzi musicali con un taglio professionale.

PC

Problemi con le interfacce. Lo standard industriale é rappresentato dalla Roland MPU401 che però costa intorno alle 700.000 lire. Le interfacce più economiche spesso non sono compatibili con il software che tra l'altro non é sempre a buon mercato. Non é forse la macchina ideale per chi vuole cominciare, anche se ci sono diversi programmi per l'utilizzazione del chip interno, il solito AY8912.

ARCHIMEDES

Ne parlo soprattutto perché so che chi se ne occupa in Italia é un musicista e quindi appena il software sarà disponibile verrà importato. L'Acorn ha annunciato la disponibilità di un'interfaccia MIDI ufficiale e quindi non ci dovrebbero essere problemi di compatibilità. Se le caratteristiche musicali dell'Archimedes dovessero equipararsi a quelle grafiche allora vi consiglierei di seguirlo con molta attenzione anche perché le specifiche del chip sonoro già ne fanno un'interessante strumento musicale.

PUBLICO DOMINiO

Spulciando tra il software di Pubblico Dominio è possibile trovare molti programmi interessanti di carattere musicale. Questi programmi rappresentano il modo più facile ed economico per entrare nel mondo musicale via computer. Alcuni tra i più divertenti sono i programmi che riproducono canzoni o brani campionati. L'unico problema è che non sempre si riesce a sapere che canzoni hanno campionato. Personalmente, l'idea di sentire Bon Jovi attraverso l'uscita audio del mio computer non è che mi entusiasmi molto.

MAC

Per quanto riguarda il software é il grande antagonista dell'ST. Utilizzato da anni a livello professionale dispone di programmi di altissima qualità. Qualche problema di compatibilità con le interfacce MIDI, soprattutto con software meno recenti. Il chip interno se la cava abbastanza bene con i suoi quattro canali e la possibilità di campionare fino a 22KHz di frequenza. Purtroppo l'altoparlante é un pò un chiodo e per sentire qualcosa bisogna stare con l'orecchio attaccato al computer. C'é comunque un'uscita minijack per il collegamento con l'hi-fi.

CPC

Software MIDI limitato e il solito chip sonoro a tre canali. Non ho informazioni sulla disponibilità di programmi in Italia. Non é una macchina interessante per chi voglia far musica, ma se già l'avete forse qualcosa ci potete combinare.

Abbiamo dato un'occhiata generale al mondo della musica col computer, fatto un riassunto delle puntate precedenti e, spero dato la stura alle vostre voglie sonore. Nei prossimi numeri andremo a vedere più da vicino una serie di programmi di sequencing e di editing timbrico, in più una bella panoramica sui sintetizzatori e i moduli multitimbrici e sulle varie scatole sonore più interessanti sul mercato

PROVE SU SCHERMO

IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

LE CURVE DI INTERESSE PREVISTO

Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. All'inizio può essere assolutamente irresistibile ma lo finirete e poi vi annoierete dopo la prima settimana? La curva è accompagnata da un commento che spiega il perché della sua forma.

RIQUADRI VERSIONI

Queste coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, l'audio, i problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer ma la versione è prevista, verrà trattata in un numero successivo nella Guida alle Nuove versioni.

GRAFICA

Questo voto considera gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli sprite. È specifica per ogni versione, quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per Spectrum avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga.

VERSIONE AMIGA

Tutti gli schermi sono bellissimi e ben definiti. Gli effetti sonori cambiano ad ogni scena e danno una splendida atmosfera

GRAFICA	7	FATTORE QI	8
AUDIO	5	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 941

FATTORE QI

QI sta per Quoziente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare. Gli sparatutto sono fortunati se prendono 3 mentre *Balance of Power* si merita un bel 9. Anche i giochi di enigmi come *Xor* e *Boulderdash* avranno un voto alto, non altrettanto i semplici giochi d'esplorazione poiché non necessitano alcun processo deduttivo. I giochi di piattaforme come *Nebulus* necessitano molto ragionamento e quindi avranno un buon voto.

AUDIO

Si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche questo è specifico per ciascuna versione ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC. I nastri audio aggiuntivi NON contano - sono parte della confezione e della presentazione e non sono presi in considerazione in questo voto.

FATTORE GIOCO

In pratica questa è una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti - possono essere entrambi le cose.

AFFINITÀ ARCADE

Questo voto misura la competenza di un conversione da coin-op. Non considera la giocabilità ma quanto i programmatori siano riusciti a riprodurre il gioco originale, date le limitazioni del computer su cui gira.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO

PIANO DELLE USCITE

Questo contiene le informazioni sui prezzi e sulle date d'uscita di tutti i computer trattati da K.

IL K-VOTO

Non cade dal cielo - è direttamente correlato all'area delimitata dal CIP. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che non merita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che significano i voti.

900+
Un classico, raccomandato senza riserve.

800-899
Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799
Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699
La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599
Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499
Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399 - non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299
Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199
Un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga

Sotto il 100
Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

FOTO DI SCHERMO

Ciascuna recensione è a colori perché altrimenti le foto di schermo non darebbero una chiara idea del gioco. La foto viene scattata dal recensorestesso cosicché le foto sono utili e informative e non schermi di caricamento, schermi dei titoli o altre cose irrilevanti.

I RECENSORI ● Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile - dai redattori di ACE e da quelli di K. Se il voto e il giudizio dato da ACE non ci trova d'accordo lo modifichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco. Non recensiamo niente finché non siamo certi al 100% di aver considerato tutto. Li abbiamo valutati fino in fondo - ora potete farlo anche voi.

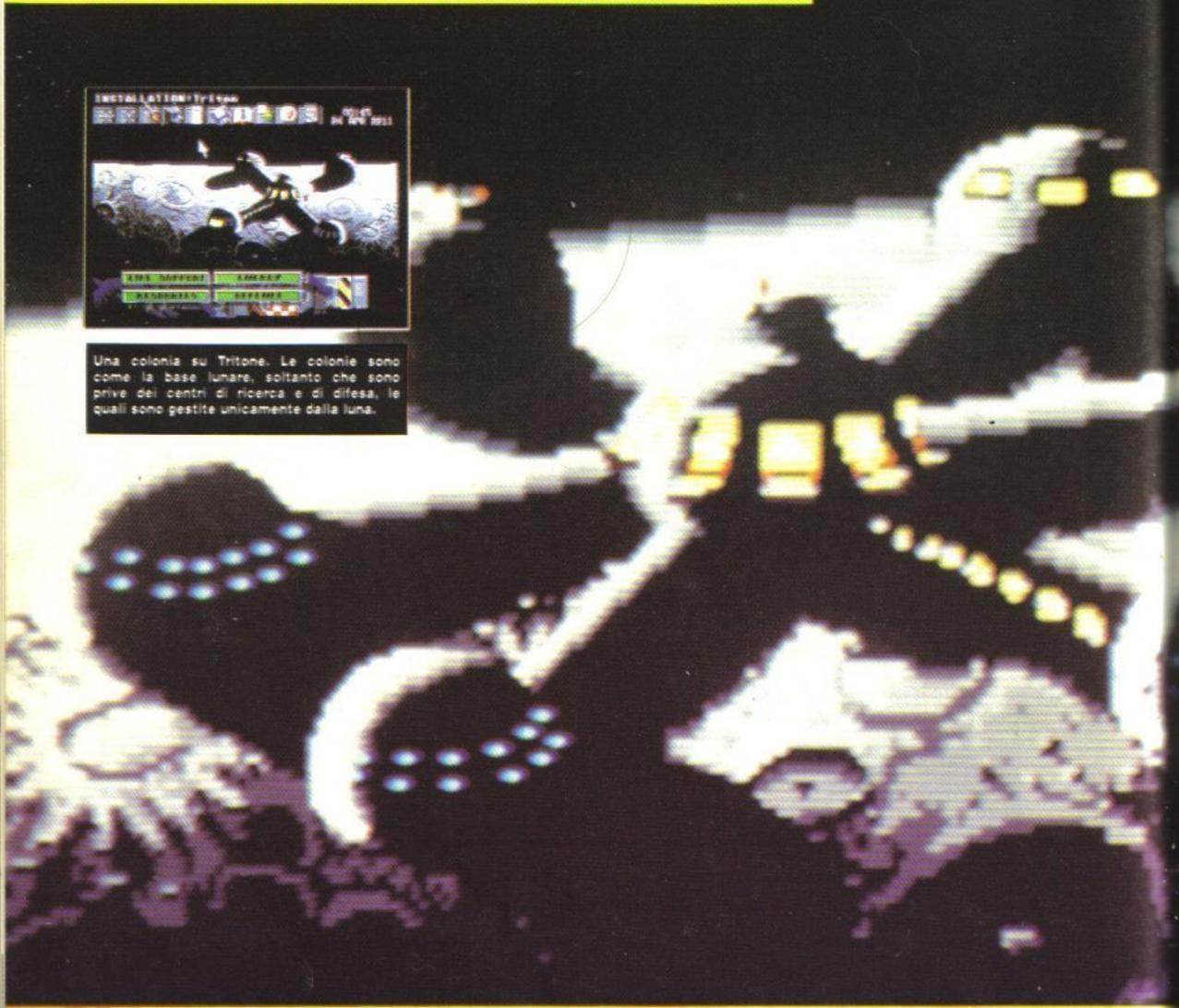
I K-GIOCHI

RECENSITI

SUPPLEMENTO

MILLENNIUM 2.2

ELECTRIC DREAMS colonizza il cosmo

Una colonia su Tritone. Le colonie sono come la base lunare, soltanto che sono prive dei centri di ricerca e di difesa, le quali sono gestite unicamente dalla luna.

LA BASE SULLA LUNA: IL CENTRO OPERATIVO DAL QUALE E POSSIBILE

Si può tornare allo schermo della Base in ogni momento, pigiando il pulsante destro del mouse Ottimo per accedere in fretta alla base quando siete attaccati e dovete richiamare subito lo schermo di difesa.

SOSTENTAMENTO – è visualizzata la capienza della base, la quale può essere accresciuta con l'aggiunta di altri ampliamenti, come quello già realizzato. Gli abitanti della base sono umani ma al contatto con altre atmosfere, i colonizzatori devono essere mutati in altre strane forme di vita.

PRODUZIONE – qui vengono pródotte tutte le apparecchiature. Non solo servono le materie prime ma anche l'energia sufficiente per il generatore. Qui si sta lavorando intensamente allo sviluppo di un Grazer per raccogliere le risorse dalla cintura di asteroidi.

DIFESA – è da qui che vengono lanciati i caccia e che vengono attivati i laser orbitali. I caccia sono usati come risposta agli attacchi e forniscono l'occasione per qualche sparatoria in un semplice schermo da spara-e-fuggi spaziale.

RISORSE – qui sono raffigurate le risorse disponibili già estratte. Non tutto però viene ricavato dalla Luna: molti materiali devono essere portati da altre fonti.

 http://speccy.altervista.org/

941

Quando si accede ad una nave, viene presentato uno schermo di controllo contenente opzioni per visualizzare o eliminare il carico, impostare i percorsi e l'atterraggio

QUANDO i corpi celesti si scontrano, è gioco forza che avvenga un qualche mutamento.La cancellazione dell'intera popolazione dalla Terra e la sola sopravvivenza di una colonia di 100 persone sulla luna potrebbero sembrare in realtà un mutamento un po' grosso. Ma la vita continua e la razza umana deve trovare un modo per ripopolare la Terra. Partire da una posizione così precaria significa che all'inizio c'è ben poco da scegliere: la prima cosa da fare è far funzionare un generatore che permetta di avviare il lavoro anche in altre aree della base. È di importanza cruciale anche l'avviamento del reparto di ricerca per poter iniziare lo sviluppo di tutti quei progetti legati a problemi di scorte, energia, armamenti, trasporto e colonizzazione. Una volta elaborato, il progetto può essere realizzato dall'unità di produzione, se questa dispone di energia e materie prime a sufficienza. È qui che entra in scena il settore risorse. Molti materiali possono essere estratti dalla Luna, ma alcune risorse non sono disponibili e devono essere quindi ricavate da altre fonti. Con l'aumentare dell'energia e delle apparecchiature a vostra disposizione, potete inviare sonde nello spazio per esplorare i vari pianeti. L'obiettivo finale è quello di creare nuove basi di estrazione di materiali, che fungano inoltre da trampolino di lancio per altre conquiste nel sistema solare. Scoprirete anche, a vostro dispiacere, che ogni tanto salta fuori una presenza aliena a rendervi la vita difficile. Ma non sarà certo questo a scoraggiare un intrepido esploratore dello spazio. Vi aspettano tante altre brutte sorprese, di cui la maggior parte inevitabili, e lo scopo è proprio quello di mettere alla prova la vostra capacità di affrontarle. All'inizio, si tratta più che altro di un adventure, in cui si procede se si fa la cosa giusta. Ma presto si passa a un gioco di strategia con una miriade di opzioni. Tale combinazione contribuisce a vivacizzare l'azione di gioco, che, unita alla grafica evocativa e agli elementi di sorpresa, fanno di questo gioco un vero classico.

Impiegherete forse settimane o mesi per completarlo, ma non riuscirete a staccarvene neanche per un minuto. Salvare il mondo non mai stato così divertente.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

INNER SYSTEM Earth 00:47 24 APR 2211

La parte interna del sistema solare: tutti i pianeti ruotano intorno al sole proprio come dovrebbe essere. Il movimento è più evidente quando si avanza coi giorni.

LE ICONE

Questa vi porta alla base lunare.

Dal parco astronavi si accede ad una qualsiasi delle navicelle in volo.

La bacheca tiene tutte le comunicazioni ricevute.

Da qui è possibile salvare e caricare i giochi.

Questa icona permette di visualizzare immediatamente l'intero sistema solare e di vedere poi nel dettaglio i singoli pianeti e satelliti.

L'icona colony dà accesso a tutte le colonie da voi fondate.

La banca dati fornisce informazioni su tutti i pianeti ed i satelliti del sistema solare.

Il diario dà indicazioni sul punteggio e sul tempo passato a giocare.

Le ultime due icone fanno avanzare il tempo di ore e giorni, cosa indispensabile per evitare periodi di inattività.

VERSIONE ST

Tutti gli schermi sono dettagliati e disegnati deliziosamente. Luci ed effetti sonori evocativi, variabili a seconda della scena.

GRAFICA 7 FATTORE QI 8
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 941

ACCEDERE AI SETTE SETTORI DI ATTIVITÀ.

RICERCA – prima di costruire qualcosa, occorre progettarla. Col procedere del gioco, sono disponibili sempre più progetti su cui lavorare. Qui è appena stata completata la ricerca relativa ad una nave Waverider. Qui viene anche studiata ... e

ENERGIA – quanto più cresce la colonia, tanto più aumenta il fabbisogno di energia. I generatori vanno continuamente perfezionati, con l'aggiunta di pannelli solari ogni volta che ne viene installato uno più avanzato. All'inizio, questo è uno degli aspetti essenziali, perché senza energia in quantità sufficiente non si può produrre nulla.

PONTE DI VOLO – otto sono i ponti da cui possono essere lanciate e ai quali possono attraccare le navicelle. Una volta in orbita, queste vengono comandate dal parco astronavi visualizzato sulla fila superiore delle icone.

CURVA INTERESSE PREVISTO

La strategia e la presentazione vi coinvolgono immediatamente e le molte sorprese e gli obiettivi a lungo termine vi divertiranno per molti mesi.

Spore - assorbendole si ottiene energia per alterare il paesaggio.

Uova - quando si schiudono possono infettare o distruggere un'intera isola.

Necromancer - si muove lungo la costa, trasformando la terra in sabbia e recidendo importati collegamenti.

Albero arboreo - sale e scende e si muove verso di voi, lasciandosi dietro terra rossa e marrone infettata.

scontrarsi con voi e rubare la vostra anima.

Tutte queste caratteristiche significano che Archipelagos è molto più di una sfida arcade come *Sentinel* ma con molta più strategia di *Virus*. Predomina spesso il panico di non riuscire a mettersi al sicuro, ma deve essere accompagnato da una metodica costruzione degli istmi e da una forte determinazione a riuscire.

Le mappe diventano molto grandi e anche solo trovare i massi e gli obelischi può essere un problema. La localizzazione delle aree non infette sulle quali saltare per tornare in tempo all'obelisco può costituire una difficoltà in molti dei livelli. Una mappa ogni cinque, nelle prime cento, è disegnata in modo speciale, c'è ad esempio il logo della Logotron e un'enorme cartina dell'Europa.

Alle mappe non si può accedere a caso: vanno visualizzate in un ordine particolare determinato dal vostro progresso nel gioco. Come in *Sentinel*, non è necessario giocarle tutte e 10.000, e inoltre è possibile salvare su disco la posizione raggiunta per riprendere in seguito dallo stesso punto. E' un gioco dall'esecuzione deliziosa, che, sebbene abbia preso in prestito idee da tutte le parti, emerge come un grande gioco per propri meriti.

ARCHIPELAGOS

Isolati con la LOGOTRON

Come si fa a produrre un computer gioco dal successo sicuro? Un buon metodo potrebbe essere quello di prendere elementi da due dei giochi più applauditi dalla critica di tutti i tempi e unirli in un solo gioco, che è poi una sommaria descrizione di *Archipelagos*: due giochi classici, *Sentinel* e *Virus*, da mescolare insieme, aggiungendovi una sfilza di idee nuove. Ma non pensiate che sia solo una copia, perchè nonostante alcuni "spunti" nelle idee, l'azione di gioco è tutta originale.

Lo scopo è rimuovere la presenza aliena da 10.000 arcipelaghi. Ognuno di questi è costituito da una o più isole sulle quali sono disposti una serie di macigni e un obelisco. Tutto ciò che bisogna fare è distruggere i massi e l'obelisco, et voilà: l'arcipelago è completato.

La veduta è in 3D, di poco superiore al livello del suolo, e può essere ruotata di 360 gradi per poter vedere tutt'intorno. Il paesaggio è una scacchiera piatta, senza colline nè depressioni, e su di essa si possono trovare una serie di oggetti. Le azioni si svolgono cliccando con un mirino a croce sull'oggetto o sul quadrato che interessano.

I massi possono essere distrutti solo se esiste un collegamento diretto all'obelisco via terra. Su tutti i livelli, tranne che sui primi, è quindi necessario costruire lingue di terra fra le isole (reminiscenze di *Populous*). Una volta distrutti tutti i massi, parte il tempo entro il quale bisogna ritornare all'obelisco e assorbirlo.

La creazione delle lingue di terra costa energia, che può essere raccolta soltanto assorbendo i massi e i bacelli portaspore. Spostarsi è molto più facile e non costa alcuna energia. E' possibile andare su qualsiasi quadrato di terra entro un certo raggio, anche se per farlo bisogna passare sull'acqua.

Tre sono gli elementi sui quali non è possibile sostare: l'acqua, la sabbia e la terra infetta. La sabbia, inutile dirlo, è il territorio intermedio fra le zone di terraferma e il mare. La terra infetta è provocata da "piante arboree" che procedono lentamente verso di voi, infettando, mentre passano, tutta la terra circostante. Se si avvicinano troppo, il quadrato su cui vi trovate verrà infettato e voi diventerete storia.

Nei livelli successivi vi aspettano sorprese ancora più terribili. I necromanti rimuovono parti di zone costiere e possono recidere un istmo o perfino farvi finire nelle sabbie mobili. Le uova di sangue, quando si schiudono, possono infettare rapidamente un'intera isola oppure inghiottirla completamente. Le anime perdute girano vorticosamente per il paesaggio cercando di

Quello in primo piano è un masso, mentre a sinistra c'è un'utile spora.

Una foresta di alberi arborei si sta chiudendo su di voi. La luna in cielo è sempre a nord.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE ST

La grafica a scacchiera e le caratteristiche ricordano *Sentinel* e *Virus* e presentano le stesse qualità colorate e astratte. L'azione è veloce negli spostamenti fra le isole: certo non si girano i pollici aspettando che succeda qualcosa. Il tutto è completato dalla colonna sonora d'atmosfera di Dave Whittaker.

GRAFICA 8 FATTORE QI 6
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 910

Affascina fin dal primo giorno. I diversi livelli e l'eccellente giocabilità manterranno alto il livello d'interesse anche fra un anno.

http://speccy.altervista.org/

Raccogliete le latte di carburante per poter continuare a muovervi e anche le stelle da barattare per armi extra.

VINDICATORS

TENGEN viaggia nello spazio in carro armato

LA terra è di nuovo preda dell'attacco (ci crederete?) di quei pestiferi alieni (che cosa ci trovano di così interessante nella Terra? Megadistruzione? Le colonie estive? Chi lo sa?) .Comunque sia, sono di nuovo qui ed è affar vostro fermarli mentre passano furtivi attraverso il buco nella fascia di ozono per sorprendervi nel sonno ed uccidervi.

Questi alieni viaggiano su 14 stazioni spaziali e l'unico modo per fermarli consiste nell'infiltrarsi nelle stazioni con il vostro SR-88, un carro armato strategico da battaglia (noto come Vindicator), distruggendone il centro di comando.

Tutto ciò è più facile a dirsi che a farsi, perché il vostro SR-88, per quanto massiccio, non è poi una gran minaccia per i sistemi di difesa degli alieni a bordo delle varie stazioni. Vi troverete dinanzi carri armati vaganti oltre a postazioni di artiglieria e dischi volanti, che sparano colpi a raffica con incredibile precisione. Per proteggervi da questa carneficina, siete armati con un cannone che spara frontalmente, con il quale potete colpirli prima che loro colpiscano voi.

Calcolate bene il tempo di attraversamento di quei piloni o vi beccherete una bella scossa!

Per aumentare la vostra efficacia, gli alieni han-no gentilmente lasciato, ad ogni livello, delle stelle-bonus che vi consentono di acquisire armamenti extra, tra cui maggiore velocità, colpi più potenti e diversificati, campi di forza e bombe smart. Per raccogliere le stelle basta passargli sopra e poi barattarle con i bonus al termine di ogni sotto-livello (circa tre per stazione). Per arrivare in fondo a ciascun livello è necessario raccogliere le chiavi che giacciono sul pavimento: una volta raccolte apriranno le porte attraverso le quali dovrete passare.

Oltre ad evitare il fuoco contraereo delle installazioni nemiche, dovete fare in modo che il vostro carro armato abbia carburante per muoversi, perciò raccogliete le taniche di benzina che sono sparse qua e là. Una volta raggiunto il livello finale di ciascuna stazione spaziale, è necessario localizzare il suo centro di comando e bombardarlo prima di dirigersi verso il livello successivo.

Vindicators è stato un grande coin-op e questa conversione rende giustizia al gioco. Il metodo di controllo non è facilissimo da pa-droneggiare ma appena ci avrete fatto un po' di confidenza, non passerà molto tempo prima che diventiate appassionati di questo insolito sparatutto che garantisce una longevità superiore alla media.

AFFINITÀ ARCADE

La grafica (specialmente le esplosioni) è superba, lo si gioca bene e non ce lo si potrebbe aspettare più simile all'originale di così.

PUNTEGGIO COIN OP 9

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c • L25000d	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE

VERSIONE ST

La giocabilità è buona, la grafica pure (gli effetti sonori non sono un gran che) e si richiede anche una certa dose di riflessione (ma non molta): che cos'altro potete pretendere di più da uno sparatutto?

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 2
AUDIO 6 **FATTORE GIOCO** 8
K-VOTO 806

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un gioco ben convertito e molto giocabile.

K ANTEPRIMA PROVE SU SCHERMO

"Un gioco ancora più divertente da giocare di *Elite* o *Zarch*." Non lo stiamo dicendo noi, ma David Braben e nessuno può saperlo meglio di lui, dal momento che li ha scritti tutti e due. Si tratta di *Exile* e, in via eccezionale, K dà un'occhiata alla versione BBC.

Dovete prendere la granata e l'arma dalla Pericles.

Appena superato il pozzo, vi trovate nel labirinto.

Gli uccelli non uccidono: frustrano e snervano

EXILE

EVIL il genio malvagio Triax, esiliato nel pianeta Phoebus per aver trasformato, servendosi dell'ingegneria genetica, normali forme di vita in mostri, si è creato un enorme complesso sotterraneo popolato dalle sue creature. Molte lune più tardi, la navicella spaziale Pericles atterra in una zona isolata del pianeta: la sua missione di esplorazione del pianeta per scoprirne eventuali risorse è subito troncata, ma non prima di aver avvertito la Terra della iniqua intenzione di Triax di invadere il pianeta madre con sciami di mostri...

Ed è qui che entrate in scena voi. In ritorno da una missione in cui avete perduto gran parte delle vostre attrezzature, siete stati deviati verso Phoebus per impedire all'esule di portare a termine i suoi malvagi piani. Eh sì, e mentre orbitate attorno al pianeta, Triax vi gratta il Destinator senza il quale girate praticamente senza meta!

La vostra missione comincia nella navicella. Disponete soltanto di una tuta spaziale, di un jetpack e di un teletrasportatore. Quest'ultimo è un dispositivo molto utile, in quanto può memorizzare fino a cinque locazioni e teletrasportarvi indietro in una di esse se (quando!) siete in difficoltà.

La tuta spaziale è un equipaggiamento eccellente. Lo zainetto può contenere enormi quantità di energia: si parte con 5 mega joule (cioè cinque milioni di joule, corrispondente più o meno a tre batterie per auto). L'energia può essere poi passata alle armi, quali la mitra-glitrice e il fucile a plasma, che la usano per di-struggere i cattivi. Per recuperarla è possibile utilizzare le speciali capsule di energia sparse per il labirinto.

La tuta spaziale è dotata di un medico incorporato che cura le ferite, ma purtroppo tale dispositivo non può fare molto quando ve-nite colpiti da un cannone laser montato su torretta o da congegni simili. Siete quindi teletrasportati automaticamente indietro all'ultima locazione memorizzata. Carino!

Quindi eccovi sfrecciare fino alla superficie del pianeta, convinti di poter affrontare qualsisi pericolo (sembra roba da Marines). Il problema è che, anche se riuscite ad avvicinarvi alla Pericles, ormai abbandonata, e perfino ad andarvi sotto, lo sportello è chiuso! Allora vi accorgete che è stata attivata la difesa automatica: una torretta dall'aria sinistra ruota sotto la navicella, la quale copre un pozzo scuro e profondo.:.

Per il resto il gioco procede in modo simile, mettendovi di fronte a vari problemi logici e reali. Le leggi della fisica sono rispettate alla perfezione: se sparate ad un macigno, si muove leggermente. L'effetto varia a seconda dell'arma utilizzata: una pistola consuma tre kilojoule (3000 joule) di energia, che non sono niente se confrontati alla mitragliatrice da 500 kilojoule.

Ma il gioco non si riduce allo spostamento di macigni e alla risoluzione di enigmi. E' necessaria molta abilità per manovrare la navicella all'interno del labirinto, nonché un certo tatto per evitare di sbattere troppe volte la testa durante gli spostamenti. Dovete anche trovare le attrezzature (comprese le bombe a mano), quindi vi sarà di grande aiuto un po' di buon senso per capire dove è riposta la roba.

I comandi sono eccezionali ed il sonoro veramente fantastico per il BBC. Il movimento sullo schermo è molto veloce, anche se i bordi un po' sfuocati potrebbero destare all'inizio qualche perplessità. Per la sola complessità delle cose da fare, dei posti da visitare e degli enigmi da risolvere *Exile* entra a buon diritto nell'albo dei megagiochi. Credetemi! I fortunati possessori di C64 e Archimedes dovrebbero essere priossimi a poterlo giocare anche se altre versioni sono in fase di preparazione.

Versione PC CGA – In volo nella missione Tankbuster, nella quale fornite sostegno aereo

Decidere il carico. Tutte quelle AMRAAM indicano che qualcuno si sta preparando ad un "dogfight"

In fuga dopo il "doghfight": quei caccia però non vogliano lasciarvi scappare.

F-16 COMBAT PILOT

La DIGITAL INTEGRATION ha agganciato il bersaglio

Ai tempi in cui lo Spectrum furoreggiava, i simulatori di volo erano molto limitati. Per lo più consistevano in un decollo seguito da un lungo e tedioso volo verso un altro campo di aviazione, sul quale solitamente ci si schiantava in fase di atterraggio. Oggigiorno, le cose sono cambiate. La Digital Integration è l'ultima casa di software a pubblicare una simulazione di volo sofisticata, modellata sull'aereo più in voga del momento, l'F-16C Fighting Falcon.

Ci sono quattro giochi base: addestramento (sempre un buon punto da cui cominciare), una serie di cinque missioni, una campagna militare e un duello testa a testa. Prima di entrare nel vivo del gioco e fare le cose sul serio, potete fare pratica con qualche volo di prova. Una volta che vi sentite pronti e pensate di poter manovrare l'aereo correttamente, le cinque missioni vi offrono l'opportunità di conoscere le multiple capacità dell'F-16, imparando le tecniche di riconoscimento, intercettazione e attacco a terra. È necessario completare almeno una delle missioni prima che il Comando vi permetta di prendere parte ad una vera e propria campagna, dove le cose si fanno veramente difficili. Una morte prematura durante una delle missioni significa ricominciare da capo con un nuovo pilota, perciò è consigliabile leggere attentamente il manuale.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
C64/128	prezzo n.c.	IMMINENTE
IBM PC	L55000d	USCITO
Altre versioni in preparazione		

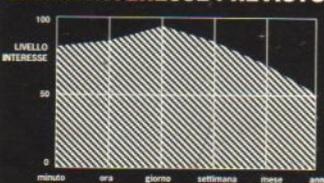
Nella campagna militare siete il capo squadrone e, che piova o tiri vento, di giorno come di notte, venite sbattuti in prima linea a proteggere le forze alleate dall'invasione nemica. Vi occorrono anche buone doti di pianificazione strategica, perché siete responsabili anche nell'assegnare altri aerei a missioni di volo parallele alla vostra, che richiedono accurate considerazioni su dove colpire il nemico perché l'attacco sia il più lesivo possibile. Dopo aver completato con successo una campagna, vi sarà offerta l'opportunità di trasferirvi in un plotone di livello più alto (esistono in tutto otto plotoni).

Questo è tutto per quanto riguarda il gioco solitario. Se ve la sentite, perché non sfidare un avversario umano in un duello all'ultimo sangue in collegamento modem? Anche questo è possibile in *F-16*. Non è stato tralasciato niente: la miscela di azione e realismo è splendida. Ad esempio, per atterrare con sicurezza ci vuole molto più che dirigersi semplicemente verso la pista e scendere di quota: anche con l'aiuto del controllo a terra, è improbabile che ce la facciate senza svariate ore di pratica. E poi provate a farlo senza aiuto! Se doveste acquistare una sola simulazione di combattimento aereo, inserite *F-16 Combat Pilot* nella vostra lista.

versione ST – Boom! quell'aereoplano ha avuto il fatto suo. A 20000 piedi apparite sul radar Early Warning del nemico, però, quindi preparatevi ad essere intercettati da altri caccia. Forse dovreste scendere a 500 piedi e cercare di fuggire

VERSIONE PC

In modo CGA non è un problema nonostante i colori limitati: è veloce ed emozionante! Lasciate stare gli spreadsheet: a questi avrebbe dovuto pensare l'IBM quando ha inventato il PC

GRAFICA 8 — FATTORE QI 5
AUDIO 2 — FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 952

Facile entrare nel gioco e continuare a giocarlo.

FEDERATION OF FREE TRADERS

L'avventura spaziale Elitaria della GREMLIN

IN produzione per oltre due anni e vittima di estenuanti ritardi dovuti a continui bug, il primo titolo a 16-bit della Gremlin è finalmente uscito.

Programmato da Paul Blythe (autore di 3D Galax), Federation Of Free Traders è un gioco di commercio spaziale intergalattico su vasta scala e vanta un universo esplorabile contenente più di 8 milioni di pianeti.

Partendo dalla stazione spaziale N3, in orbita attorno ad un pianeta sottosviluppato chiamato Iles, il neo-arruolato membro della Federazione imbocca la lunga e buia strada del successo e della fortuna, armato soltanto di una navicella vecchia e malconcia, la Hartley Mk II.

Il coordinamento dei membri isolati della FOFT si ottiene via Galnet, un sistema intergalattico di comunicazione basato su linee telepatiche. Vi si accede come ad un normale sistema: ogni utente ha il suo proprio numero di identificazione (in questo caso uno poco agevole numero a 12 cifre) che è necessario digitare ogni volta che si entra nel sistema. Tramite la Galnet il pilota può comunicare con altre astronavi, acquistare merci ed equipaggiare il suo velivolo. La consolle usata per accedere a Galnet è anche in grado di funzionare come computer programmabile, grazie al suo linguaggio SIMPLE.

Il contatto con la Federazione consente al pilota novello di acquisire facilmente missioni da intraprendere. Scortare con successo un convoglio fra vari sistemi, distruggere satelliti vaganti e missioni analoghe, consentono al pilota di acquisire crediti vitali per poter fare rifornimenti e incrementare le prestazioni della sua navicella.

L'aiuto di bordo consiste in una carta di navigazione galattica, che fornisce un'impressionante rappresentazione tridimensionale della galassia ospitante. Tale carta può essere realisticamente ruotata su due assi e viene usata per tracciare i salti nell'iperspazio. Le rotte fra pianeti vengono tracciate automaticamente appena ricevuta la missione, ma se dovesse occorrere un percorso alternativo, allora è necessario localizzare i pianeti manualmente, usando come guida soltanto un numero di codice. Vengono spesso in mente aghi e pagliai...

La prima Spirale Galattica. Per tracciare la rotta nell'iperspazio basta spostare il cursore sul pianeta desiderato.

Nel caso che non vi sia alcuna stazione spaziale operante, la navicella può essere guidata fino alla superficie del pianeta (il che comporta molto tempo), dove bisogna seguire un radiofaro fino alla zona di atterraggio. Nonostante sia un'audace aggiunta al gioco, questa sequenza è caratterizzata da un controllo limitato e da un sistema poco pratico di puntamento.

In effetti, questo gioco tanto decantato, che avrebbe dovuto far dimenticare Elite, è ampiamente costellato di omissioni, magagne e bug. Accompagnato da un manuale del tutto inadeguato, il gioco si rivela estremamente inaccessibile ai non-iniziati e frustrante nella sua inconsistenza: le navicelle nemiche si muovono troppo rapidamente durante il combattimento; la navicella del giocatore si muove troppo lentamente durante i tragitti interplanetari.

Per quelli che desiderano cimentarsi,c'è molto da vedere e da fare in FOFT ma la struttura del gioco è seriamente carente. Siete stati avvisati.

Le superfici dei pianeti sono visualizzate in 3D, con tanto di colline ed alberi. Al centro una mappa della zona.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE ST

La grafica tridimensionale è adeguata, anche se le navicelle nemiche si muovono troppo rapidamente per vederle bene. Soltanto la grafica della superficie dei pianeti può considerarsi ispirata, ma anche questa perde di efficacia dopo qualche visita.
Il suono si limita ad una serie di motivi sincopati che possono venire riprodotti a piacimento da un secondo dischetto. Tuttavia, gli effetti del gioco stuzzicano poco l'immaginazione e il silenzio è la scelta migliore una volta esauriti i motivi.

GRAFICA 6 — FATTORE QI 5
AUDIO 4 — FATTORE GIOCO 2
K-VOTO 507

Una veduta esterna con stazione spaziale e sistema planetario lo-cale sullo sfondo. L'attracco alla piattaforma orbitale avviene automaticamente, per evitare che i piloti inesperti danneggino la stazione. Una volta attraccati è possibile collegarsi alla Galnet per acquistare apparecchiature, vendere e comprare mercanzie e ricevere ordini per la prossima missione.

CURVA INTERESSE PREVISTO

100 — LIVELLO INTERESSE — 50 — 0
minuto — ora — giorno — settimana — mese — anno
ATARI ST

La facilità d'uso del programma suscita grosse speranze iniziali. La familiarità aiuta a compensare molti piccoli problemi, ma la natura "incompleta" del gioco ne riduce la longevità.

BALLISTIX

Il nuovo sport della PSYCLAPSE

AVETE mai giocato a *Crossfire?* Il gioco in cui si caricavano delle pistole di plastica con delle palline da sparare contro una palla in modo da farla finire nella porta avversaria? Beh, ora c'è un computer gioco basato sulla stessa idea.

Il gioco è per uno o due giocatori e lo scopo è quello di infilare la palla nella porta avversaria colpendola con delle palline. Nel modo per due giocatori ci sono 80 schermi o campi ed ogni incontro è composto da un numero prestabilito di partite (da una a nove). I campi variano da incontro ad incontro ed in molti di essi vengono introdotti ogni volta elementi nuovi. Ad esempio, in alcuni campi ci sono frecce rosse che mandano la palla nella direzione indicata se questa vi rotola sopra.

La palla può rimbalzare contro sponde tipo flipper e allora è più difficile colpirla, soprattutto se sceglìete l'opzione "sparare con mirino". L'opzione più facile, "sparare con freccia", permette di sparare alla palla da una freccia visualizzata sullo schermo che potete spostare a piacimento. Nell'opzione 'sparare con mirino', invece, spostate per lo schermo un mirino e, idealmente, sparate alla palla dalla vostra porta. Oltre a quelle relative al metodo di sparo, ci sono altre opzioni che permettono di modificare la velocità dela palla, la velocità di sparo e la vita della palla, cioè il tempo che ogni palla rimane sul campo prima che ritorni nella riserva vostra o del vostro avversario.

Nel modo ad un giocatore lottate contro la forza di gravità invece che contro un avversario computerizzato.

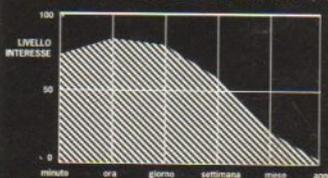
Nel modo per un giocatore i campi sono 50 ma non sfidate un avversario computerizzato: combattete invece contro la forza di gravità su un campo inclinato verso la vostra porta. Sul campo appaiono vari bonus che possono essere raccolti sparandogli contro palline, fra cui uno scudo e una bomba che esplode in tantissime palline che rimbalzano per lo schermo facendo vagare all'impazzata la vostra palla.

Ballistix comincia bene ma è privo di un'azione di gioco appassionante. Nonostante la varietà dei campi, è quasi sempre la stessa roba e alla fine annoia.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO
C64/128	Versione possibile	
IBM PC	Versione possibile	

VERSIONE AMIGA
Grafica ed effetti sonori grandiosi, ma gli manca quell'irresistibilità o quella giocabilità che lo distinguerebbero dalla media, quindi è improbabile che fra un anno vorrete ancora giocarlo.

GRAFICA 8 — FATTORE QI 2
AUDIO 7 — FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 686

CURVA INTERESSE PREVISTO

Ben fatto, ma privo di quella irresistibilità che vi tiene incollati allo schermo.

JUG

MICRODEAL con un vascello intergalattico

VERSIONE ST
Eccellente scorrimento in parallasse e molti nitidi sprite. Musica ed effetti sono della stessa qualità.

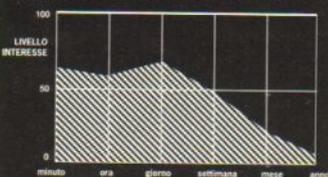
GRAFICA 7 — FATTORE QI 3
AUDIO 5 — FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 580

La barriera a destra sta per alzarsi.

JUG (che in inglese significa brocca ma anche prigione e cuocere in salmi) si chiama così per l'aspetto ben piazzato dello sprite principale: niente a che vedere con le orecchie, le lepri o la prigione. Il suo compito è quello di localizzare il tumore che sta distrug-gendo il nucleo vivente del pianeta ed eliminarlo. L'unico problema è che i sistemi di difesa del pianeta credono Jug sia un nemico, quindi lo attaccano. L'area di gioco è un labirinto in 2D suddiviso in settori e zone. Il tracciato è simile a quello di *Cybernoid*, come anche l'azione di gioco, ma c'è un maggior elemento di avventura dinamica. Spostandosi per gli schermi bisogna raccogliere oggetti, fra cui chiavi, armi e carburante. Le chiavi aprono nuovi settori di esplorazione, le armi aumentano la potenza di fuoco inizialmente debole e il carburante consente all'apparecchio di volare e riparare lo scudo. Ovunque vi sono sistemi di difesa e oltre a pattugliare determinati schermi, le ondate aliene spuntano improvvisamente dal nulla cercando di crivellarvi di colpi. Lo scudo riesce a reggere a molti colpi ma alla fine cede. La navicella si muove lentamente, quindi i teletrasportatori accelerano notevolmente le cose.

L'azione di gioco consiste in una semplice esplorazione: ben programmata, certo, ma le manca quel tocco che la distinguerebbe dai soliti giochi.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

CURVA INTERESSE PREVISTO

All'inizio entusiasma poco, ma se perseverate le cose migliorano. La semplice struttura di gioco non garantisce però una buona longevità.

BLASTEROIDS

Spaccando rocce alla IMAGEWORKS

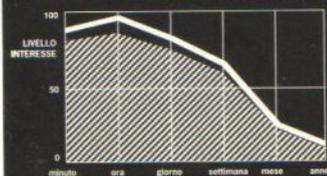
I RICORDI nostalgici di cose passate possono spesso essere rovinati dalle riedizioni o reinterpretazioni di qualcuno. Più di un disco e più di un film sono stati rovinati in questo modo. Succede lo stesso anche nei giochi per computer? La rivisitazione arcade di *Asteroids* è piaciuta ai videogiocatori, riu-sciranno le versioni per computer a mantenere alta la reputazione del loro progenitore?

Lo scopo del gioco è di combattere attraverso una serie di settori fino allo scontro finale con un grosso alieno di nome Mukor. I settori formano una griglia di nove o sedici quadrati che rappresenta una galassia e ogni settore ha la forma di uno schermo 'circolare'. Gli asteroidi all'interno di ogni settore devono essere distrutti prima di poter accedere ad un altro settore. Dopo aver ripulito l'intera griglia entra in scena Mukor.

Il mezzo controllato dal giocatore può essere trasformato in tre diverse astronavi: Speeder, veloce ma vulnerabile; Fighter, con la maggiore potenza di fuoco; Warrior, la più corazzata ma con una minore velocità di spostamento ed una minore potenza di fuoco. Il movimento si ottiene girando verso sinistra o verso destra e applicando una spinta. L'armamento base è costituito da un cannoncino frontale. L'astronave può essere tra-sformata in ogni momento e la Speeder e la Warrior, nel modo per due giocatori, possono essere agganciate così da fornire un'astronave con maggiore potenza e protezione. Uno dei due giocatori controlla il movimento, l'altro spara a tutto andare. Oltre ad enormi macigni da distruggere, tra cui alcuni di colore rosso che rilasciano cristalli di energia ed altri blu a forma di "popcorn" che richiedono diversi colpi per essere distrutti, ci sono altre sorprese come uova che emettono sanguisughe, intercettatori ad attrazione termica ed astronavi che ri-spondono al fuoco. Quando viene distrutta un'astronave aliena, a volte emette una capsula bonus che conferisce poteri speciali: scudi, spari doppi o più potenti, carburan-te extra, maggiore spinta, invisibilità, un magnete per attrarre i cristalli di energia e la capacità Ripstar che permette alla nave di girare su se stessa lanciando raffiche di proiettili in tutte le direzioni.

Mukor è una grossa goccia munita di tentacoli, ognuno dei quali richiede molteplici colpi per essere distrutto. Se viene annientato si può accedere ad un'altra galassia. *Blasteroids* è un gioco molto divertente ma alla lunga i settori e le galassie si assomigliano tutti ed il gioco diventa poco stimolante, anche quando si è in due a seminare distruzione.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
MSX	L18000c	USCITO

Amiga - Gli asteroidi blu a forma di "popcorn" diventano più grandi ogni volta che li colpite: per fermarli dovete colpirli un dato numero di volte.

Raggiunge il massimo dopo un giorno, quando avete trovato il modo per far fuori Mukor e scende a capofitto dopo un mese per l'azione ripetitiva. La lentezza nello Spec ne diminuisce l'interesse.

THUNDERWING

Cascade, versione recensita ST, L39000d

GRAFICA 5 FATTORE QI 1
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 4
K-VOTO 417

http://speccy.altervista.org/

NINTENDO NEMESIS

CASTLEVANIA ● L75000cart

Uno degli avversari più tosti che incontrerete sulla strada per il castello del Conte è lo scheletro lancia-ossa...

Abbondano i mostri più spaventosi in questo viaggio attraverso un castello frequentato da spiriti in cui un malvagio Conte vampiro ha fissato la sua dimora. Durante la ricerca, l'eroe deve cercare di diventare il più ricco possibile e aprirsi la strada fino al covo del Conte per la resa dei conti finale. Armato inizialmente solo di una frusta piuttosto deboluccia, l'eroe può raccogliere, durante il viaggio fino alla tana del padrone di casa, cuori, pozioni e armi extra per aumentare la potenza di sferzata della sua arma. Colpendo con la frusta i candelabri appesi alle pareti, compaiono oggetti nascosti che possono essere raccolti camminandoci sopra. Particolarmente utile è la raccolta dei cuori, che si aggiungono al punteggio bonus di fine livello e servono ad attivare alcune delle armi extra, come il congelamento del tempo, che blocca per qualche istante i demoni al punto in cui si trovano e rende unilaterali i combattimenti.

In puro stile *Super Mario Bros*, i bonus nascosti appaiono solo quando, ad alcune sezioni particolari del paesaggio, viene data una dose di colpi di frusta. Fate attenzione alle costolette di maiale erogatrici di energia, ai blocchi che raddoppiano la potenza delle armi extra e ai preziosissimi tesori. I blocchi speciali, doppi e tripli, aumentano le prestazioni delle armi extra e tornano utili quando si tratta di affrontare i guardiani di fine livello.

Un bel raccoglitutto a piattaforme, al quale si torna continuamente: *Castlevania* ha tutte le carte in regola per essere un buon gioco arcade. Quando morite il gioco è così intelligente da farvi ricominciare dall'inizio del livello corrente invece che costringervi a rifare tutta la strada già percorsa. Tanti percorsi complessi da imparare e c'è anche un piccolo elemento strategico nella raccolta delle armi extra: potete portarne con voi soltanto una alla volta ed è importante avere l'accessorio giusto al momento giusto. ●

GRAFICA 7	FATTORE QI 5
AUDIO 6	FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 857	

GOONIES ● L75000cart

Continua la lotta con la banda Fratelli: questa volta i malviventi hanno rapito Annie, la simpatica ondina, e la tengono in ostaggio nel loro covo. Uno per uno, i Goonies sono entrati nel quartier generale dei Fratelli tentando di salvarla ma sono stati fatti tutti prigionieri. Mikey è l'unico rimasto e si lancia quindi in questa avventura dinamica nell'impresa di liberazione dei prigionieri.

Il gioco si suddivide in sequenze d'azione e sequenze d'avventura. Le prime prevedono l'esplorazione del covo della famiglia Fratelli, che consiste in due mappe fatte di schermi zeppi di scale e piattaforme. Queste ultime sono pattugliate da strane creature che fanno di tutto per toccare Mikie e drenargli energia. All'inizio l'eroe dispone solo di uno yo-yo per uccidere i nemici, ma in seguito possono aggiungersi all'inventario armi più potenti. Anche la famiglia Fratelli in persona vaga per la casa e,

Su e giù per piattaforme e le scale che formano il QG dei Fratelli.

occhio, perché fanno sul serio...

Le porte, disseminate per l'enorme numero di schermi che costituiscono l'area di gioco, conducono a camere in cui sono spesso nascosti personaggi e oggetti utili. Quando si supera una soglia, si accede alla parte "avventurosa" del gioco, in cui un sistema di menu consente di manipolare gli oggetti. Alcune delle stanze collegano le due metà della mappa, mentre altre non sono che semplici armadi a misura d'uomo.

Gli appassionati delle avventure dinamiche "tradizionali" troveranno più di un motivo di divertimento in *Goonies II*. È un raccoglitutto grande e complesso che richiede mesi per essere completato, anche se si conosce la soluzione completa. Le sequenze d'azione e di avventura sono entrambe poco impegnative, forse troppo semplici, ma la vera sfida consiste nello scoprire dove si trovano le varie cose e nel tracciarsi un percorso da seguire nel gioco. ●

GRAFICA 4	FATTORE QI 6
AUDIO 5	FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 673	

GRADIUS ● L75000cart

L'antenato degli sparatutto progressivi a scorrimento orizzontale, *Gradius* **(o *Nemesis*, come era conosciuto in Inghilterra)**, ha superato la conversione da arcade a console rimanendo praticamente intatto, e va a colmare opportunamente, anche se un po' in ritardo, una lacuna nella collezione degli utenti Nintendo.

Lo scopo è semplice: progredire il più possibile e cercare di rimanere interi. Un aiuto vi viene dato dagli accessori extra ricevuti in cambio dei gettoni rossi lasciati indietro da particolari ondate d'attacco e veicoli alieni distrutti. Un pannello nella parte inferiore dello schermo indica quale oggetto è disponibile in quel momento e basta un colpetto sul secondo pulsante per installarlo. In questo modo, la navicella del giocatore viene dotata di armi extra come laser, sonde radiocomandate, missili e uno scudo frontale.

I livelli successivi presentano paesaggi bizzarri infestati dal nemico, da postazioni di fuoco mobili a teste dell'Isola di Pasqua lanciamissili. Alla fine di ogni livello, appare un'astronave-guardiano di fine livello, che deve essere vaporizzata per poter continuare la missione.

Quest'ultimo prodotto della Konami è una conversione intelligente, che ha saputo adattare il gioco alle capacità della console (sono disponibili, ad esempio, solo due sonde radiocomandate). Il risultato è un gioco colorato, fluido e senza tremolamenti. E anche irresistibile! Un acquisto obbligato. ●

Anche con un'astronave ben equipaggiata, il livello "Isola di Pasqua" può causare qualche problema.

GRAFICA 8	FATTORE QI 2
AUDIO 8	FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 874	

OPERATION NEPTUNE

La INFOGRAMES scandaglia il fondo

MING, l'Ombra Gialla, sta di nuovo tentando di dominare il mondo, questa volta grazie ad una rete di basi sottomarine. L'incarico di far fallire questo piano è capitato a Bob Morane, così con pinne, fucili ed occhiali viene spedito a giocare con gli squali.

Per distruggere la rete di basi sul fondo dell'oceano dovete far mancare loro l'energia facendo saltare i collegamenti tra le basi o bombardandole un numero sufficiente di volte. Nel frattempo Ming cercherà di costruire altre basi e di distruggere le vostre.

Spostandovi in batiscafo sul fondo dell'oceano troverete diversi pericoli acquatici ad attendervi. Un problema è che le vostre scorte di ossigeno e di energia sono limitate e necessitano di essere frequentemente rifornite alla base. La vita sottomarina è resa più facile da esche teleguidate che depistano

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L44900d	USCITO
AMIGA	L40000d	USCITO
SPECTRUM	versione non prevista	
AMSTRAD	prezzo n.c.	in sviluppo
C64/128	prezzo n.c.	in sviluppo
IBM PC	L40000d	IMMINENTE

Questa vista frontale mostra una delle vostre basi. Si accede al pannello degli strumenti tramite il puntatore del mouse.

le pattuglie nemiche e dal pilota automatico che vi solleva dal compito di dover sempre guidare manualmente: ma le esche teleguidate e le mine esplosive sono anch'esse limitate e bisogna rifornirsi ad intervalli regolari.

Ci sono due diverse sequenze d'azione: in una ci si trova a bordo di uno scooter sottomarino per combattere le pattuglie nemiche in stile *Space Harrier*, nell'altra un sommozzatore deve collocare accuratamente delle bombe a tempo sulle installazioni nemiche. Il sommozzatore è minacciato da palombari nemici armati di fucili subacquei, da squali e da un calamaro gigante.

Sebbene il gioco sia presentato bene, non c'è molta varietà o spessore. Quello che c'è è buono, ma potrebbe essere un po' più sostanzioso.

VERSIONE AMIGA

I rumori subacquei sono riprodotti con ottimi effetti sonori. La grafica e l'animazione non sono spettacolari come alcuni giochi passati, ma sono comunque attraenti ed efficaci.

GRAFICA 6 — FATTORE QI 4
AUDIO 6 — FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 696

CURVA INTERESSE PREVISTO

Ci vuole un po' per capire quale tattica adottare. Raggiunge il massimo quando si completa la prima missione, poi precipita per la scarsa giocabilità.

CHICAGO 30'S

La US GOLD indaga tra la malavita

IL detective Eliot ha scoperto le tracce di un deposito illegale di alcool che lo conduce dal porto alla città e poi alla periferia dove, nel magazzino dei gangster, avviene la resa dei conti finale.

La strada è ferocemente sorvegliata da bande di sicari, il cui intento è fermare assolutamente l'investigatore nelle sue ricerche. Dunque Eliot è fatto bersaglio di colpi di pistola e di granate.

Per proteggersi, Eliot salta, schiva i colpi e spara con il suo mitra, che può puntare in cinque direzioni, coprendosi così da attacchi frontali, alle spalle e dall'alto.

A intervalli, Eliot può prendersi una meritata sosta, mettendosi al volante della sua Chrevolet e scorrazzando per le strade della città, al riparo dalla grandine di pallottole. Ciò nonostante può egualmente freddare gli avversari sporgendosi con la testa fuori dal finestrino come in un vero e proprio inseguimento cinematografico.

Chicago 30's non è un brutto sparatutto, semplicemente manca di varietà. I quattro livelli sono poco diversi l'uno dall'altro e dopo un po' ci si stanca di giocarlo.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L15000c	USCITO
AMSTRAD	L15000c • L18000d	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

Spectrum - Gli sforzi del Detective Eliot sono visti come se fossero su un palcoscenico. La prossimità della morte è segnalata dal pubblico annoiato che lascia il teatro!

VERSIONE AMSTRAD

Più colorata di quella Spectrum, ma grezza, lenta e molto meno divertente. I colpi del nemico sono forse anche meno visibili che nello Spectrum, il che aggiunge un'ulteriore dose di frustrazione al gioco. Il sonoro è altrettanto scarso.

GRAFICA 6 — FATTORE QI 2
AUDIO 2 — FATTORE GIOCO 4
K-VOTO 464

VERSIONE SPECTRUM

Grafica monocromatica pulita con scorrimento parallattico fluido. Tuttavia il fuoco del nemico è spesso difficile da distinguere dallo sfondo dettagliato. Il controllo di Eliot è abbastanza agevole e la velocità del gioco fa sì che sia facilmente ac-cessibile. Il suono è mantenuto al minimo: nient'altro che semplici effetti di spari.

GRAFICA 7 — FATTORE QI 2
AUDIO 2 — FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 598

Divertente le prime partite, ma la varietà limitata fa scendere l'interesse col progredire.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L39000d	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE
IBM PC	Versione non prevista	
ARCH	L39000d	IMMINENTE

3D POOL

FIREBIRD tenta il filotto

SOSTENUTO dal talento di "Maltese" Joe Barbara, l'innovativo gioco di carambola della Firebird dà alla generazione dei simulatori del tavolo verde una gradita iniezione di adrenalina. Invece dell'ormai troppo sfruttata ripresa dall'alto, il disegnatore ha optato per una veduta in 3D, in cui il gioco è visualizzato con una prospettiva in prima persona ed è visto più o meno allo stesso modo di un vero tavolo da carambola.

I tiri vengono impostati puntando la palla bianca lungo una linea immaginaria che parte direttamente dallo schermo, come lungo una stecca, in modo che il tiro venga effettuato in posizione naturale, verso lo schermo. A tale scopo, il tavolo può essere ruotato attorno alla palla bianca e si può zoomare avanti e indietro sulla scena per una maggiore chiarezza.

La potenza del tiro è regolata impostando un cursore scorrevole, mentre un mirino a croce indica il punto di contatto fra la punta della stecca e la palla bianca: l'effetto viene dato spostando il cursore su uno dei lati della palla. Il colpo in testa e quello sotto dipendono dall'angolo di incidenza della stecca che, secondo l'approccio "guardando dalla stecca", viene modificato guardando il tavolo più dall'alto o dal basso.

Le partite possono essere giocate contro un altro giocatore o da soli contro sette campioni della carambola digitalizzati in un torneo, il cui vincitore sfida infine "Maltese" Joe. Gli avversari variano in abilità e giocano in modo molto umano: per una volta, il gioco è perfettamente equilibrato.

Per i maghi della stecca c'è una sezione di tiri difficili, che comprende "problemi" da risolvere e un'editor per creare disposizioni personalizzate.

Il movimento della palla è nell'insieme piuttosto realistico e i tiri si effettuano senza troppi problemi, anche se la massima potenza di tiro è un po' deboluccia. Ciò nonostante, *3D Pool* è una grande simulazione e merita l'attenzione non solo degli appassionati del tavolo verde.

VERSIONE C64

Il semplice schermo a quattro colori serve alla bisogna e l'unico svantaggio è lo schermo a bassa risoluzione del C64, che rende un po' difficile l'esecuzione dei tiri distanti. I suoni campionati sono utilizzati per accompagnare l'azione e, sebbene siano piuttosto chiari, è necessario alzare il volume per ottenere l'effetto completo.

GRAFICA 6 — FATTORE QI 4
AUDIO 5 — FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 839

CURVA INTERESSE PREVISTO

Non è un gioco che vi farà alzare il battito del polso, ma vi capiterà di caricarlo anche fra un anno.

(Sopra) Una veduta con angolazione bassa del tavolo. Il rosso è in vantaggio, ma sembra che avrà qualche proble-ma col prossimo tiro. (Destra) L'obiettivo in questa disposizione è di mandare la palla rossa nella buca centrale, dando un colpo sotto per far ritornare indietro la biglia bianca così da poter poi mandare la rossa singola nella buca laterale destra o una delle altre nelle buche laterali a sinistra.

I LUDICRUS

Actual Screenshots, versione recensita: ST L39000d

Come conseguenza di una scommessa da ubriaco, Ludicrus, l'inserviente-spazzino dell'arena, si ritrova nel recinto dei gladiatori con tre pericolosi avversari che lo separano dalla morte, invece di essere come al solito negli escrementi di leone fino alle ginocchia.

Armato di una spada e di uno scudo di legno, Ludicrus dispone di una serie di manovre di difesa e di attacco, dai salti e i rannicchiamenti agli affondi e ai fendenti.

Ogni avversario deve essere battuto entro cinque riprese: vincendo si passa all'avversario successivo. Comunque, se Ludicrus dovesse perdere, dovrà affrontare un leone, che deve essere sconfitto per continuare il torneo (e gli riesce facilmente, con mosse ripetute).

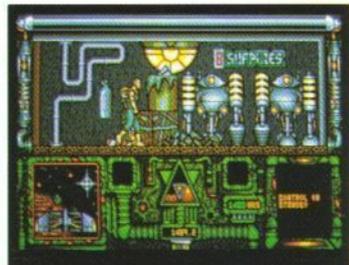
I Ludicrus presenta grossi personaggi in stile cartoni animati ed una animazione piuttosto fluida, mentre l'unico fondale è piacevole e ben disegnato. Gli effetti campionati, però, sono deboli e, in verità, nessun tocco estetico può rimediare alla carente (se non del tutto cannata) giocabilità.

A parte le ovvie deficienze degli avversari e dello scenario limitati, il combattimento è reso frustrante dalla inconsistente rilevazione delle collisioni a favore del nemico. E per seguire le orme tracciate da *Barbarian*, *IK+* ed altri, un picchiaduro deve avere qualcosa di eccezionale per avere successo.

Ludicrus mira alla gola dell'atletica Bon D'Age, per la gioia della folla assetata di sangue.

GRAFICA 6 — FATTORE QI 3
AUDIO 3 — FATTORE GIOCO 4
K-VOTO 415

Jag incontra Gritsch - uno degli infimi tirapiedi che vive nella città.

Al ponte di pedaggio, un prigioniero alieno infastidisce Jag

Una parte dell'astronave è stata trovata, come si vede nel pannello in basso a sinistra.

PRISON

La CHRYSALIS evade

FERMATO dalle autorità per un 'crimine' commesso durante il servizio, l'ufficiale in borghese Jag Edwards è stato condannato all'ergastolo, da scontare nella provvisoria colonia penale di Altrax.

Non essendo disposto a lasciarsi morire, Jag decide di agire seguendo la voce secondo la quale ad Altrax si troverebbe una nave da turismo, relativamente intatta, precipitata dopo aver perso la rotta. Se solo potesse raggiungerla e trovare le parti necessarie per rimetterla in funzione...

Iniziando il suo percorso dal punto di arrivo del raggio di trasporto in aperta campagna, Jag viene condotto in giro per il paesaggio a schermi separati, a destra e a sinistra, dentro e fuori dallo scenario. Il suo cammino lo conduce in città e attraverso la desolata area urbana abitata da bande di detenuti alieni. Quando deve scontrarsi con loro Jag ricorre semplicemente alla violenza fisica per risolvere la questione: una serie di calci e pugni di solito fa cadere il nemico.

Nel tentativo di risolvere la sua situazione, Jag è costretto a raccogliere lungo la strada, ed a usare, oggetti particolari. Si inizia la ricerca nell'area circostante accedendo a uno schermo-menu: ogni oggetto scoperto può essere poi raccolto e utilizzato selezionando la corretta azione dal menu che appare automaticamente a seconda dell'oggetto/i in questione. Come Jag si avvicina al suo obiettivo, vengono ritrovate anche parti della nave che gli servirà per la fuga, mentre un piccolo schermo si riempie parzialmente a significare la loro raccolta.

Si tratta di un altro buon prodotto per gli appassionati di avventure dinamiche. I problemi da risolvere sono ragionevolmente logici, ma diventano gradualmente più oscuri man mano che si procede nel gioco (specialmente quelli che dipendono dall'ora del giorno!). Orientarsi è abbastanza facile e le fasi di combattimento, sebbene un pò limitate, sono ben realizzate e aggiungono ulteriore interesse al gioco.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
IBM PC	prezzo n.c.	Estate '89
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE ST

Interessante la possibilità di scegliere in quale lingua giocare, italiano compreso. Gli sfondi gradevoli e i personaggi animati aggiungono un'atmosfera tetra al gioco, incrementata dal cambiamento tra giorno e notte. Purtroppo del sonoro c'è ben poco da dire.

GRAFICA	8	FATTORE QI	5
AUDIO	2	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 764

CURVA INTERESSE PREVISTO

Abbastanza impegnativo per mantenere vivo l'interesse fino alla fine. Dopo di che finirà in fondo ad un cassetto.

EMMANUELLE

Tomahawk, versione recensita:ST, L39000d

Questa signorina non è certo timida - dite le parole giuste e ne nascerà una superficiale ma intensa relazione. Il cursore è la freccia di Cupido.

Attenzione: tutte le parti di questa recensione che potrebbero recare offesa al pubblico pudore, sono precedute da un triangolo rosso ▲. Un ▼ indica invece che è possibile riprendere tranquillamente la lettura. NB: per leggere questo articolo non è necessario indossare un preservativo.

Emmanuelle è in viaggio in Brasile e voi avete il compito di incontrarvi con lei, ▲ pucciare il biscottino, ▼ e accompagnarla a Parigi. Per poter ▲ soddisfare tali desideri lussuriosi, dovete applicare le 'tre leggi dell'erotismo' e sviluppare così il vostro 'potenziale erotico' abbastanza da attrarre Emmanuelle. ▼ A tale scopo dovete visitare varie città alla ricerca di tre statuette e ▲ di possibili rapporti con altre donne che applicano le tre leggi ▼.

Ogni città è caratterizzata da varie locazioni in cui si trovano gli altri personaggi. Parlando con loro, potete ottenere informazioni sulle statuette e sull'attuale domicilio di Emmanuelle e ▲ con qualche lusinga potete convincere la maggior parte delle donne a concedersi totalmente. ▼ La maggior parte di ▲ queste casuali sveltine ▼ non fanno bene ai vostri livelli di energia, di erotismo e di soldi. Ci sono tantissimi modi per trascorrere piacevolmente il vostro tempo, come ad esempio andare al casinò, fare viaggi in elicottero, andare ad una festa in giardino o fare un salto in spiaggia, ▲ che sono quasi tutte sono zone di broccolamento potenziale.

Nelle scene erotiche si vedono, in omaggio al buon gusto, soltanto le sagome, ma nel resto del gioco non manca certo il nudo. ▼ La ricerca è divertente, presentata con una certa ironia ma in modo molto coinvolgente. Non è offensivo, si potrebbe definirlo piuttosto un po' osè in certe scene. Non richiede molto tempo per essere completato, quindi un divertimento a breve termine.

GRAFICA	7	FATTORE QI	5
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 636

HOVERBOD

Il soffio continuo della MINERVA

ZINGLE è il pianeta di Hoverbod, un droide giallo a forma sferica. Anche i droidi possono essere vittime di errori della giustizia e così il simpatico Hoverbod è condannato all'esilio per un crimine che non ha mai commesso. Una sentenza non definitiva che può essere annullata in qualsiasi momento, soprattutto se Hoverbod riesce a recuperare i diamanti ed i tesori rubati a suo tempo da Barmuss Stearneruss, un noto fuorilegge.

Il gioco è una via di mezzo tra *Boulderdash* e *Jet Set Willy.*, tra un gioco di ricerca e un gioco a piattaforme. Hoverbod comprende 8 livelli da esplorare con molti personaggi, alieni e ostacoli che rendono difficile il recupero dei diamanti. Per completare ogni livello bisogna raccogliere tutti i tesori facendo attenzione al consumo d'ossigeno. Al termine viene assegnata una parola chiave indispensabile per poter accedere al livello successivo.

Dopo aver raccolto tutti i tesori negli otto livelli, si viene teletrasportati nel Castello di Gribb dove bisogna raccogliere le numerose piume per costruire due gigantesche ali che consentano a Hoverbod di volare fino a casa.

La sfera gialla non ha mani e gambe e solo gli accessori raccolti lungo il percorso aiutano il protagonista a muoversi sullo schermo. Hoverbod deve fare attenzione anche al consumo di ossigeno indicato da una bombola nella parte inferiore dello schermo. Ai due lati dello schermo ci sono delle icone che indicano gli accessori quali missili, cuscini d'aria ecc. che si hanno con sé oppure se avete disabilitato degli ostacoli oppure inibito dei nemici..

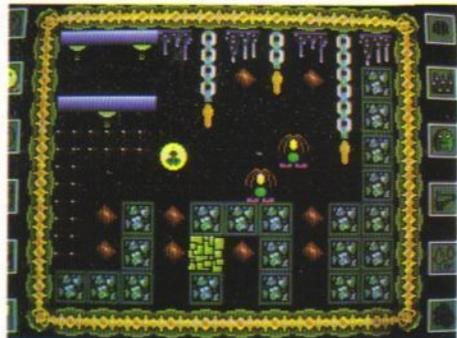
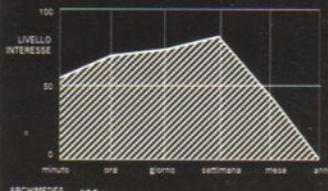
Hoverbod ha grafica essenziale e, pur non essendo un gioco originale e innovativo è molto piacevole da giocare.

PIANO DELLE USCITE		
ARCHIMEDES	L40000d	USCITO

VERSIONE ARCHIMEDES

La mancanza del joystick rende un po' difficile il controllo. In ogni caso *Hoverbod* è uno di quei giochi che riesce a te-nervi incollati al video per un po'.

GRAFICA	5	FATTORE QI	4
AUDIO	1	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 738

Hoverbod nel terzo livello: scivola velocemente lungo il corridoio facendo attenzione ad evitare le caricature di Rudd Gullit.

Inizialmente il desiderio di finire i vari livelli vi impegnerà. Ma alla lunga la "musica" è sempre la stessa.

SPECIALE SEGA

Y'S ● L50000cart

Questa è Minea dove comincia il gioco. Andando a sbattere contro gli abitanti appariranno delle finestre-messaggio, con informazioni su cosa fare in seguito. Andando a sbattere contro qualcuno al di fuori dalla città, ingaggerete un duello.

Entrando in uno degli edifici della città, vi trovate in un bar. Parlando con gli uomini presenti potrete ottenere delle utili informazioni, ma prima che vi rivelino qualcosa dovrete magari compiere qualche impresa o portar loro un oggetto.

Le avventure dinamiche stanno diventando popolari anche sulle console, grazie ai backup a batteria che permettono di salvare un gioco per riprenderlo in seguito. Non è più necessario limitarsi agli sbrigativi sparatutto in cui ogni partita è relativamente breve.

Il vostro compito è quello di rintracciare i sei libri magici delle Dee di Y's. I tomi vi permetteranno di salvare il regno dalle nefandezze di un malvagio stregone, anche lui alla ricerca dei libri. Il gioco ha inizio nella città di Minea, dove ad ogni incontro casuale con altri personaggi viene visualizzata una finestra contenente una finestra di messaggio e un'informazione (solitamente utile).

Nella maggior parte degli edifici potete acquistare oggetti od ottenere informazioni utili per la ricerca. Una delle prime cose da fare è acquistare una spada, un'armatura e uno scudo. Avventurandovi fuori dalla città, dovrete combattere contro molti esseri, semplicemente urtandogli contro, e darvi da fare ad esplorare i dintorni.

Ci sono molte aree da scoprire: il palazzo, la miniera e il covo dei ladri, oltre ad altre città. In ogni luogo dovrebbero esserci oggetti od informazioni utili, quindi si tratta solo di trovarli.

Ci vorrà un bel po' di tempo per completarlo, perciò la possibilità di salvare il gioco è essenziale. La grafica è funzionale, anche se non molto attraente. La musica cambia a seconda delle locazioni e di solito è abbastanza piacevole.

GRAFICA 4 — FATTORE QI 6
AUDIO 8 — FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 784

BOMBER RAID ● L50000cart

Bomber Raid, che ricorda giochi come *Flying Shark* e *1943*, è un altro di quegli sparatutto in cui le armi extra sono della massima importanza. È uno sparatutto a scorrimento verticale con cinque livelli, ognuno con un obiettivo militare principale - va beh, un guardiano di fine livello - da distruggere.

Le ondate nemiche sono costituite dai soliti mezzi militari: aerei, carri armati, sottomarini e navi da guerra. La struttura delle ondate è molto simile a quella di *Flying Shark*, ma i bonus sono piuttosto diversi.

Sparando ad alcuni oggetti bonus, compaiono una P, una S o un 1. La P accresce la potenza di fuoco, la S la velocità dell'aereo e l'1 fornisce una sonda radiocomandata. Sparando all'1, si alternano quattro numeri, che stabiliscono il punto cui è attaccata la sonda e la sua direzione di sparo. Siete anche provvisti di bombe a grappolo che tornano utili quando avete a che fare con grossi nemici consistenti o quando sono presenti sullo schermo vari aggressori.

Non è particolarmente difficile procedere nel gioco ed è comunque sempre divertente. La grafica e il sonoro non sono però niente di speciale.

L'aereo (in basso) e la sonda affrontano dei sottomarini munitissimi di armi.

GRAFICA 7 — FATTORE QI 1
AUDIO 4 — FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 672

CYBORG HUNTER ● L50000cart

Sembra che quest'anno i paladini vadano di moda. Quello di questo gioco è un cacciatore di taglie sulle piste dei Cyborg e del loro capo Vipron. Per riportare una vittoria su questi scellerati malviventi, bisogna superare ben sette livelli per arrivare al confronto finale del settimo e ultimo livello.

Il Capo Cyborg a sinistra sta sparando guantoni da boxe per abbassare il vostro livello d'energia.

Ogni livello è costituito da un edificio a più piani collegati da ascensori. I livelli vanno affrontati in ordine, perché completandone uno si riceve una carta di identità che dà accesso a quello successivo. Vi sono diverse specie di Cyborg: due per ogni livello. I Capi Cyborg sono quelli che devono essere distrutti.

Per mezzo della mappa e di uno scanner è possibile rintracciare i Cyborg, per poi distruggerli con una delle armi a disposizione. All'inizio siete armati soltanto delle vostre mani, ma lungo il percorso si possono raccogliere fucili e bombe. Sono disponibili anche uno scudo e un motore a reazione che aiuta a superare gli ostacoli.

I colpi ricevuti dai Cyborg e da altri ostacoli riducono la scorta di energia, di cui si può fare rifornimento raccogliendo le apposite capsule. La potenza psichica fa funzionare alcune delle armi e anch'essa va reintegrata.

Per quanto riguarda l'azione di gioco, non si fa che correre per lo schermo e colpire i Cyborg. Neanche la grafica è un gran che. Non è certo uno dei migliori giochi del momento.

GRAFICA 4 — FATTORE QI 3
AUDIO 5 — FATTORE GIOCO 4
K-VOTO 478

PROVE SU SCHERMO

SUPPLEMENTO

Come sempre, il Supplemento fornisce gratuitamente al giocatore tutti gli extra necessari. Esaminiamo i migliori giochi economici in circolazione, vi aiutiamo a progredire nei vostri giochi preferiti con la rubrica di trucchi, consigli e mappe (che comprende uno speciale sulla console Sega) e vi teniamo informati sulle nuove versioni.

BUONI AFFARI

CHASE

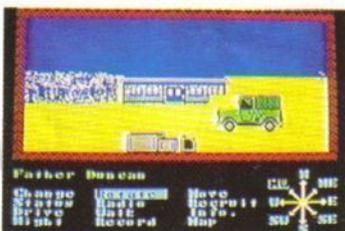
MASTERTRONIC ● Amiga, ST: L25000

E' passato molto tempo dai giorni di *Sidewinder*, ma la Mastertronic ha deciso di bagnarsi di nuovo nelle acque dei giochi economici a 16-bit con un insolito sparatutto, *Chase*.

Costituito da quattro sezioni distinte, *Chase* mette il giocatore alla guida di un caccia spaziale, che combatte contro i Disgusmatron. E' necessario completare ogni sezione prima di passare a quella successiva e dopo la quarta, le sezioni si ripetono ciclicamente.

Con una veduta dell'azione in soggettiva, il giocatore deve inseguire il nemico attraverso una tempesta di meteroriti, zigzagare fra le torri, attraversare una serie di quadrati in stile *Master of the Lamps* e continuare infine la caccia lungo un ampio corridoio, serpeggiando fra gli ostacoli e sparando ai Disgusmatron.

A parte per il sonoro superiore dell'Amiga, le due versioni sono identiche in aspetto e azione di gioco. La grafica in 3D è fluida e veloce e, sebbene l'azione sia piuttosto ripetitiva, Chase non è certo un cattivo acquisto per 25000 lire.

■ K-VOTO 680

REBELSTAR II

SILVERBIRD
● Spectrum: L5000

Eccovi di nuovo ad assumere il controllo dei Rebelstar Raiders in questo seguito del magnifico cult gioco di combattimento *Rebelstar*.

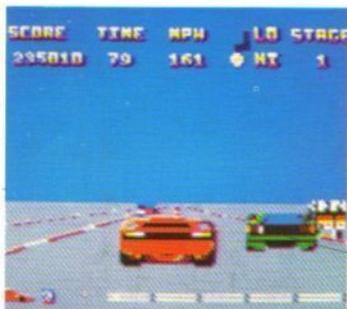
Ci sono tutti i vecchi beniamini, questa volta pronti a distruggere una razza aliena sul pianeta Thray 6. I punti vengono assegnati per ogni alieno ucciso, con punti extra per la regina aliena che è l'obiettivo principale. Utilizzate bene i limitati punti di movimento e non perdete tempo perchè ci sono soltanto 26 turni di gioco per raggiungere l'obiettivo e far rientrare i Raiders nella navicella prima che scoppi.

Rebelstar II ha tutto quello che aveva il primo gioco: tutta l'irresistibilità, il coinvolgimento e il divertimento. Se vi è piaciuto l'originale, non potete permettervi di perdere questo. Se avete perso l'originale, troverete *Rebelstar II* così giocabile e divertente che sarete impa-zienti di vedere, come tutti noi, *Rebelstar III*.

INTO AFRICA

RACK-IT ● Spectrum: L7500

Qualunque appassionato d'avventura, che stia ancora vagheggiando i tempi d'oro di *Lords of Midnight*, dovrebbe accogliere a braccia aperte questo titolo economico. *Into Africa* è un gioco strutturato per menu, che presenta una tecnica paesaggistica quasi identica a quella del megagioco di Mike Singleton. Controllando individualmente fino a 40 perso-naggi, il giocatore deve coordinarne i loro sforzi combinati, tesi a proteggere una zona dell'Africa dall'invasione di una tribù ribelle. Le tribù indigene si sono divise dopo la perdita della Maschera D'Oro e soltanto quando questa sarà ritrovata, esse potranno riunire le loro forze e sgominare le tribù ribelli. E, giusto per rendere le cose più difficili, il loro capo Kasula sta morendo di una rara febbre della giungla. Che disastro! *nto Africa* non è tanto semplice da giocare quanto era negli intenti, a causa di un noioso sistema di menu. Il gioco, comunque, è piuttosto accattivante, e per sole 7500 lire...

■ K-VOTO 881

TWIN TURBO V8

CODE MASTERS ● Amstrad: L7500

Dalla Ferrari, raffigurata sulla confezione, si può subito immaginare che questo gioco è un clone di *Out Run*. La scritta ci tiene subito a precisare che si tratta di una F40 e che in Inghilterra ne esistono solo quattro, di cui due dei membri dei Pink Floyd (i Darlings non ce l'hanno ancora). Ci sono cinque livelli da attraversare, ma nessun raccordo in cui poter scegliere il percorso. La grafica a blocchi è colorata e veloce ma l'inserimento delle colline ha reso quasi nulla la visibilità. Le altre macchine non si muovono molto ma possono causare problemi quando si presentano in gran numero. Ogni livello va completato entro un limite di tempo e c'è anche un numero massimo di scontri consentiti. I livelli non sono molto diversi fra loro, ad eccezione di quello ambientato di notte. Pro-babilmente lo si porterà a termine presto, ma finché dura è uno spasso.

■ **K-VOTO 564**

SOCCER Q

CULT ● Spec, C64, Amstrad: L7500

Ecco una nuova trovata nei giochi di strategia di calcio: si tratta esclusivamente di rispondere a delle domande da quiz. Ci sono quattro divisioni ridotte ognuna con otto squadre e sono previste sia le partite di Campionato, che quelle della coppa di Lega. Non è possibile intervenire nella selezione dei giocatori ma l'allenamento può migliorare quelli assegnati all'inizio. Le domande si presentano tutte nella stessa forma: bisogna scegliere fra quattro possibili risposte prima che scada il limite di tempo.

Nelle fasi di allenamento una risposta corretta migliora la quotazione della squadra, una sbagliata la riduce.

Durante le partite, le risposte determinano se si è segnato almeno un gol. Date una risposta corretta mentre gli avversari stanno attaccando e ci sarà una parata, datela mentre siete voi in fase di

attacco e sarà goal nella porta avversaria. La banca di 2000 domande tiene probabilmente desto l'interesse per un po' di tempo, ma una volta esaurite c'è ben poco che possa farvelo rigiocare.

■ **K-VOTO 593**

ALL'ORIZZONTE

ZEPPELIN

Dalla linea di produzione Zeppelin stanno uscendo le ristampe di *Full Throttle* per Spectrum e di Nexor per Spectrum e Amstrad, entrambe a L5000. *Jocky Wilson's Darts Challenge* dovrebbe uscire per gli 8-bit Amstrad e Atari a L7500. Tutti questi titoli dovrebbero ormai essere nei negozi.

Le offerte originali della Zeppelin sono limitate alle versioni per C64, Amstrad e Spectrum di *Ninja Commandos*, un'altro titolo a L7500. Programmato da Kevin Franklin e Mike Owens, conosciuti per *Zybex* e *Draconus*, vale probabilmente la pena di aggiungerlo alla collezione economica.

RACK-IT

Tutto tace sul fronte della Rack-It, con una sola eccezione degna di nota: una nuova uscita dal titolo *Insects in Space*, dai ragazzi della Sensible Software.

I proprietari del C64 che vogliono provare l'ultimo prodotto delle menti bizzarre di Chrix e Jop (rispettivamente Tenero e Gioviale) dovrebbero tener d'occhio questo mese il negozio di software più vicino, con in tasca L5000.

Insects in Space.

CODEMASTERS

È in arrivo dal campo Darling un nuovo quartetto di giochi da tener d'occhio, al nuovo prezzo base di L7500.

Grand Prix Simulator 2 è un seguito di ... beh, provate a indovinare. Con grafica e comandi migliorati, nonché un modo per tre giocatori, è un gioco che i proprietari di Amstrad e Spectrum non dovrebbero trascurare.

I proprietari del Commodore che si sentono esclusi possono sempre consolarsi con *Rally Cross Simulator* per il 64. Frutto dell'ingegno di Gavin Raeburn, questa variante di *Hot Rod* con scorrimento a otto direzioni, contiene sprite di alta qualità (a colori con alta risoluzione), avversari intelligenti ed una personalizza-zione progressiva dell'auto del giocatore.

Contemporaneamente, i prolifici Oliver Twins hanno pronto Fast Food, da servire ai proprietari di Amstrad e Spectrum. Sebbene il gioco sia essenzialmente una variante di *Pac Man*, si presenta bene e non gli mancano alcuni tocchi di classe.

Infine, gli appassionati di football desiderosi di aggiungere un ennesimo gioco di calcio alla loro straboccante collezione possono dare un'occhiata a *Street Gang Football*, in cui le squadre avversarie sono composte da due bande di ragazzini. Le inevitabili liti e le scene di lotta fanno da corollario al gioco.

Grand Prix Simulator 2.

Street Gang Soccer.

ENCORE

La Encore dà ai proprietari di 8-bit la possibilità di aggiornarsi su alcune vecchie uscite con *Grand National* (Spec), *Batty* (C64, Ams, Spec) e Durrel's *Turbo Esprit* (C64, Ams, Spec). Tutti e tre dovrebbero già essere nei negozi, al prezzo di L5000.

Anche *Bombjack II* (C64, Amstrad, Spectrum), *Rollercoaster* (Spectrum) e *1942* (C64, Spectrum, Amstrad) dovrebbero essere già in vendita e aspettano solo di essere acquistati.

PLAYERS

La sezione economica della Interceptor sta per lanciare una nuova etichetta, Players Premier. Unicamente dedicata al software nuovo per L7500, offre sette nuovi giochi da non trascurare, fra cui (respiro profondo!) *Street Cred Football* (Spec, Ams); *Eagle Storm* (Spec, C64), *Battle Truck* (Spec, C64), *Vietnam Gunboat* (Spec, C64), *Street Cred' Boxing* (C64), *Task force* (Spec) e *Subway Vigilante* (Spec, C64).

Fast Food.

http://speccy.altervista.org/

NUOVE VERSIONI: GUIDA RAPIDA

PROSPECTOR IN THE MAZES OF XOR

N.V. SPECIALE

LOGOTRON L39000d
versione Spectrum – K-VOTO 927

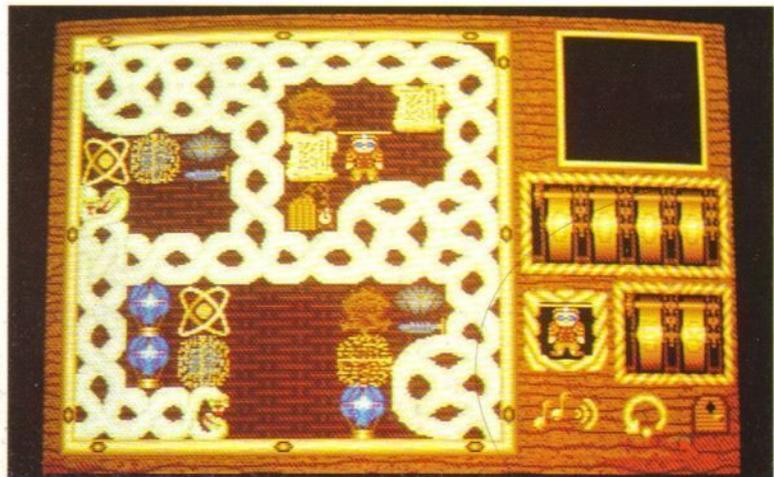
Quando Usci, si chiamava semplicemente *Xor*. Ora, sull'Amiga, s'è guadagnato un titolo più lungo e molte cose in più.

Ovviamente la grafica ed il sonoro sono state enormemente migliorate, e abbandonati i polli e i pesci, si è passati ai massi ed ai dirigibili che, combinati con bombe, sfere, campi di forza e macchine da teletrasporto, formano il più diabolico insieme di enigmi dinamici noti all'umanità.

Anche se in realtà il gioco è per un solo giocatore, questi controlla due personaggi, guidandoli nella raccolta di palloncini nei labirinti. I due, in alcuni momenti, dovranno agire in sintonia, mentre in altri si muoveranno indipendentemente l'uno dall'altro. Gli oggetti hanno tutti schemi di comportamento diversi - i dirigibili, se possono, si spostano sempre verso sinistra, i massi precipitano verso il basso, le sfere continuano a rotolare se spinte, i campi di forza possono essere rimossi in un solo senso, le bombe possono fare delle brecce nei muri e i teletrasportatori fanno quello che devono fare.

Fino a qui tutto familiare, per chi conosce *Xor*, ma ecco che arrivano gli extra. Ci sono quindici livelli completamente nuovi, e in più potete costruirvene da voi. Quest'ultima possibilità aumenta ancora l'interesse per un gioco già di per sé molto avvincente. Il programma gira anche in multitasking ma, sinceramente, sarete troppo occupati per pensare ad altro. É una superlativa evoluzione di quello che era già un classico.

VERSIONE AMIGA
La grafica e la musica sono d'effetto, e lo rendono più giocabile delle versioni per 8-bit. Non sfrutta al meglio l'Amiga, ma il gioco rimane affascinante.
■ K-VOTO 942

(Destra) È zeppo di enigmi complessi. (Sotto) In trappola! Per far saltare la dinamite bisogna fargli cadere sopra il masso prendendo la mappa.

AMIGA

CALIFORNIA GAMES

EPYX L39000d
Fino ad otto giocatori possono competere in una mezza dozzina di sport tipicamente californiani. C'è lo skateboard, il foot bag o hacky sack, il surf, il pattinaggio a rotelle, il ciclocross ed il frisbee. La grafica è colorata ma ricorda troppo quella del C64. Il gioco non è malvagio e, in compagnia, può sicuramente essere divertente, ma non rappresenta certo lo stato dell'arte del divertimento elettronico e, di sicuro, non sfrutta l'Amiga al massimo.
■ K-VOTO 630

FIREZONE

PSS L39000d
versione Amstrad
K-VOTO 710
Gli effetti sonori e lo scorrimento sono sicuramente molto migliori che non sugli 8 bit ma, questo, ce lo aspettavamo. É un wargame semplice e ben presentato, con un sacco di scenari e la possibilità, per l'utente, di definirli, cosi da tenerlo occupato per un bel po'..
■ K-VOTO 735

GAUNTLET II

US GOLD L39000d
versione Atari ST
K-VOTO 820
Come sull'ST, usando un'interfaccia apposita, possono giocare contemporaneamente anche quattro persone. Fluido scorrimento multi-direzionale, grafica dettagliata e colorata, effetti sonori e musica buoni. Il gioco non è cambiato: si va alla carica, sparando e raccogliendo oggetti.
■ K-VOTO 820

HOSTAGES

INFOGRAMES L39000d
versione ST recensita su K1
K-VOTO 689
Come nelle altre versioni, la grafica e il sonoro sono ottimi, ma una volta

http://speccy.altervista.org/

***Space Harrier* sull'Amiga: in attesa di un eroe trasparente.**

che sfuma l'effetto novità non c'è poi gran che da giocare. È anche troppo facile da finire per tenervi occupati molto a lungo.

■ K-VOTO 689

IK+

SYSTEM 3 L29000d

La versione più recente, arricchita e potenziata di un gioco di combattimento con una lunga storia. Ci sono tre lottatori, due dei quali possono essere sotto il controllo dei giocatori. Con un solo gioca-

tore sono in due ad essere controllati dal computer, in modo che si gioca sempre con tutti e tre. Ogni due round ci sono schermi d'intermezzo dove si totalizzano punti bonus deviando delle palle saltellanti con uno scudo o calciando delle bombe fuori dallo schermo. Questa è roba già vista, ma sono state aggiunte un mucchio di piccole novità: cose strane che avvengono sullo sfondo e casuali inversioni dei comandi. L'animazione è buona e la presentazione eccezionale. È sempre il solito gioco di combattimento, il migliore del suo genere, ma di un genere ormai superato.

■ K-VOTO 722

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

ELECTRIC DREAMS L39000d
versione C64 recensita su K3
K-VOTO 923

Le mappe sono le stesse della versione per il C64. La grafica e gli effetti sono stati (ovviamente) molto migliorati, rendendo l'effetto tridimensionale ancora più realistico. Il gioco è sempre molto complicato e la Sfera è un po' più difficile da controllare che non sul C64.

■ K-VOTO 923

JOAN OF ARC

CHIP/US GOLD L29000d
versione Atari ST recensita su K1 • K-VOTO 912

Versione altrettanto bella da vedere e

con lo stesso equilibrio tra strategia e azione di quella per ST. La grafica e il suono sono, infatti, praticamente identici. Gli appassionati di *Defender of the Crown* troveranno questo gioco ancora più appassionante.

■ K-VOTO 912

SPACE HARRIER

ELITE L29000d
versione Atari St recensita su K1 • K-VOTO 729

È veloce, la grafica è eccellente e si avvicina molto alla versione da bar. È sempre uno dei più gradevoli sparatutto in circolazione. Peccato che, come sempre, l'Harrier stesso nasconda spesso alla vista i nemici in arrivo. Perché non farlo trasparente?

■ K-VOTO 729

TECHNO COP

GREMLIN L39000d
versione Spectrum recensita su K2 • K-VOTO 804

La sezione di guida è realizzata molto bene - strada fluida e ottimi rombi di motori.
L'azione all'interno degli edifici ricorda *Death Wish 3*, con corpi che esplodono e che sussultano morendo. La disposizione degli edifici è la stessa e, se riuscite ad accettare la grafica macabra , il gioco è interessante.

■ K-VOTO 804

ZANY GOLF

ELECTRONIC ARTS L59000d
versione Atari St recensita su K5 •
K-VOTO 688

Le buche e la grafica sono quelle dell'ST. Come per le altre versioni l'accesso al disco è troppo lento. Gradevolissimo, fino al completamento del percorso di nove buche, ma non ci vuole molto.

■ K-VOTO 688

AMSTRAD

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

ELECTRIC DREAMS L18000c • L25000d versione C64 recensita su K3 K-VOTO 923

La peggiore di tutte le versioni: è terribilmente lenta, tanto da rendere il controllo difficile e non realistico. Anche la mappa è cambiata. Grafica e sonoro scarsi.

■ K-VOTO 542

JINKS

RAINBOW ARTS L18000c • L29000d

È un gioco bizzarro e coinvolgente, nel quale bisogna usare una mazza per guidare una palla saltellante attraverso diversi livelli a scorrimento fino ad un cancello d'uscita. Lungo il cammino si possono raccogliere dei bonus, ma ci sono anche dei pericoli, che possono eliminare sia la palla che la mazza. La mazza può essere ruotata in modo da presentare una superficie piana o angolata e può essere mossa liberamente sullo schermo per far passare la palla sopra o sotto gli ostacoli. I vari livelli crescono in complessità e richiedono un'abilità con la mazza sempre maggiore. È anche possibile modificare il peso e la velocità della palla. Le versioni precedente.

■ K-VOTO 662

SDI

ACTIVISION L18000c • L25000d versione Atari St recensita su K1 • K-VOTO 844

Trasportato di peso dalla versione per Spectrum, quindi piut-

tosto deludente in fatto di grafica e sonoro. Il gioco è comunque buono, sia nella parte offensiva, che in quella difensiva. Rimane quindi piacevole da giocare, nonostante il pessimo aspetto.

■ K-VOTO 787

THUNDERBLADE

US GOLD L18000c • L29000d versione C64 recensita su K2 K-VOTO 800

Sarete contenti di sapere che non si sono limitati a convertire la versione per Spectrum - anzi è molto più ricca - . ma lo si è ottenuto a discapito della velocità. Come nelle altre versioni, la rilevazione di collisione è un po' sballata, ma la giocabilità non ne risente. Difficile, ma divertente.

■ K-VOTO 785

ATARI ST

BARBARIAN II

PALACE L39000d
versione C64
K-VOTO 754

La Palace ha fatto un buon lavoro nel convertire per Atari il suo picchiaduro primordiale, anche se resta afflitto dalla stessa frustrante

giocabilità e dalla noiosa carenza di mosse. La grafica non è migliorata molto rispetto all'originale, ma questo non fa altro che ribadire la qualità della versione per C64. Ottimo il campionamento del suono.

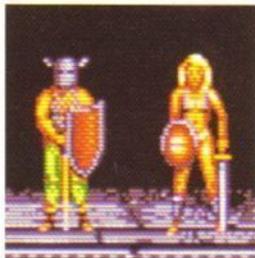
■ K-VOTO 750

BISMARCK

PSS L39000d

Nel 1941, la potente nave da battaglia Bismark era l'orgoglio della Kriegsmarine tedesca. Ultimata nel maggio di quell'anno, venne affondata quello stesso mese. A voi la possibilità di ricreare o di cambiare il corso della storia come comandante delle forze britanniche impegnate ad affondarla o al posto di quello tedesco, che cerca disperatamente di fuggire nell'Atlantico. È un gioco di strategia che usa le famose sequenze d'azione della PSS. Ben presentato, ma ha molti limiti e non diverte a lungo.

■ K-VOTO 540

GALDREGONS DOMAIN

PANDORA L39000d
versione Amiga recensita su K5 • K-VOTO 704

Praticamente identico alla versione per Amiga sotto tutti gli aspetti. L'unica differenza è che qui, durante il gioco, si è costretti ad alternare continuamente tre dischetti.

■ K-VOTO 704

WAR IN MIDDLE EARTH

N.V. SPECIALE

MELBOURNE HOUSE L18000c • L25000d
versione PC recensita su K3 • K-VOTO 914

C64 – Lo schermo della mappa principale che mostra la Terra di Mezzo. L'icona a dito viene usata per accedere al Livello Campagna.

C64 – Al Livello Campagna il cursore diventa una lente d'ingrandimento che serve a richiamare i dettagli sulle unità e i luoghi.

Nelle versioni ad 8-bit di *War In Middle Earth*, Frodo ha lo stesso obiettivo della versione a 16-bit, recensita tre numeri fa, ma il modo con cui il giocatore viene coinvolto è radicalmente differente. Tanto per cominciare, nei sistemi basati su cassette non c'è spazio per la dettagliata grafica dei luoghi del livello Animazione della versione a 16 bit - a dire il vero il livello Animazione non esiste per niente. Manca anche l'elemento avventura: non occorre andare in cerca degli oggetti da consegnare ai capi delle razze della Terra di Mezzo per far si che vi mettano a disposizione i loro eserciti. Tutte le forze alleate alla causa del bene accettano i vostri ordini fin dal momento in cui ha inizio il gioco. L'azione di gioco avviene sullo schermo con la mappa principale che fornisce una panoramica della Terra di Mezzo. Spostando un puntatore su una locazione della mappa principale e premendo il tasto di fuoco si richiama la mappa scorrevole e più dettagliata del livello Campagna Militare. Qui si possono dare gli ordini alle unità, esaminare i luoghi e gli eserciti più dettagliatamente e richiamare le informazioni sui vostri alleati. Quando si accede alla Campaign Map il tempo di gioco si ferma. L'elemento strategico nelle versioni a 8 bit è del tutto reale - non è possibile vedere lo spiegamento delle forze di Sauron sulla mappa della Campagna Militare, perciò l'unico modo per scoprire dove si trovano i suoi eserciti è andarci a sbattere contro. Le sequenze del combattimento sono molto più dettagliate. Invece di selezionare un paio di opzioni da un menu, potete partecipare attivamente alle fasi di combattimento. Quando due eserciti avversari si scontrano, è possibile cambiare la schermata così da poter osservare la battaglia mentre il giocatore ha la possibilità di influenzarne l'esito usando un sistema di cursori per dirigere le azioni dei singoli soldati. Quando si trovano nel campo di battaglia le vostre truppe non si devono gettare subito all'attacco, ma attendere pazientemente di essere attaccate oppure di ricevere ordini su contro chi devono combattere. Come è lecito aspettarsi, nelle versioni a 8 bit di *War in Middle Earth*, la grafica non è molto dettagliata ma, se non altro, c'è molta più sfida grazie all'opzione che consente di fissare i livelli di difficoltà. I fan di Mike Singleton, cioè del suo modo di approccio ai giochi, riconosceranno la sua impronta.

VERSIONE SPECTRUM

Il caricamento all'inizio risulta un po' strano ma, a parte i limiti grafici dello Spectrum, è altrettanto valido quanto i suoi compagni a 8-bit.

■ K-VOTO 851

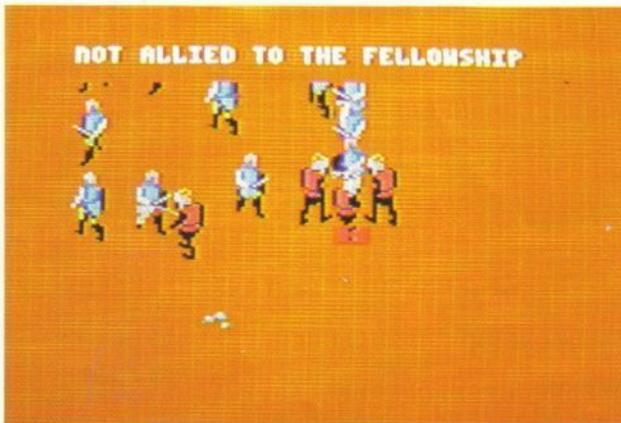
VERSIONE C64

I suoni metallici che accompagnano le battaglie dopo un po' stancano.

■ K-VOTO 856

VERSIONE AMSTRAD

Il gioco si adatta in modo leggermente migliore alle capacità dell'Amstrad.

■ K-VOTO 856

Amstrad – Le versioni 8-bit di War in Middle Earth consentono al giocatore di intervenire in battaglia. Le vostre truppe non attaccano le creature avversarie – se ne stanno ferme e si difendono se attaccate. Sta a voi dirigere i singoli soldati selezionandoli con il cursore e dando loro degli obiettivi da attaccare. I nemici ovviamente ignorano gli ordini.

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

ELECTRIC DREAMS L39000d
versione C64 recensita su K3 • K-VOTO 923

La notevole somiglianza con la versione per Amiga è illuminante sul livello raggiunto dai programmatori dell'ST. Ottimo scorrimento, grafica esaltante ed il solito perfido gioco.

■ K-VOTO 923

TEENAGE QUEEN

ERE INTERNATIONAL L39000d
versione Amiga recensita su K5 • K-VOTO 408

Stranamente, alcune immagini non sono le stesse della versione per Amiga. Gioca ugualmente un poker micidiale che vi lascerà, una volta finito, annoiato e a bocca asciutta.

■ K-VOTO 408

C64

BAD DUDES VS DRAGONNINJA

IMAGINE L18000c • L25000d
versione Amstrad recensita su K4 • K-VOTO 856

Uno scorrimento anomalo, meno gradevole di quello delle altre versioni per 8 bit. La grafica è superba, specialmente i personaggi, disegnati in alta risoluzione con sprite multicolori sovrapposti, eccezionalmente ben definiti. Questa è probabilmente la versione più difficile tra tutte, e il coinvolgimento è quindi maggiore.

■ K-VOTO 860

MINI GOLF

MAGIC BYTES L18000c • L25000d
Atari ST versione recensita su K5 • K-VOTO613

Le buche sono apparentemente uguali a quelle dell'ST, ma alcune sono state modificate a causa delle minori possibilità grafiche. Ciò significa anche che è piu' difficile valutare la forza e la direzione del tiro. Come nella versione per Atari, il gioco è interessante solo se lo si gioca in più persone.

■ K-VOTO 604

SPACEBALL

RAINBOW ARTS L15000c • L15000d
versione Amiga recensita su K5 • K-VOTO 505

È più difficile della versione per Amiga, ma le caratteristiche e l'impostazione grafica sono identiche. È quindi un po' più interessante giocare contro il computer, ma alla lunga vale solo la pena giocarlo in più persone.

■ K-VOTO 552

TECHNO COP

GREMLIN L18000c • L25000d
versione Spectrum recensita su K2 • K-VOTO 804

La sequenza di guida non è particolarmente eccitante e l'azione in interni è un po lenta. Tutti gli scenari sono più lunghi che sugli altri sistemi, probabilmente per compensare il tempo perso ad aspettare che finisca di caricare la cassetta. Una conversione valida ma non convincente come alcune delle altre.

■ K-VOTO 778

PC

CIRCUS GAMES

TYNESOFT L39000d
versione Amiga recensita su K5 • K-VOTO 535

La giocabilità è quasi identica a quella della versione per Amiga, se non un po' più veloce, e presenta solo qualche carenza estetica nei modi grafici meno potenti. Le musichette da circo sono rese sorprendentemente bene dal processore sonoro del PC. La versione IBM ha comunque ereditato dalle altre versioni la monotonia e una limitata capacità di coinvolgimento.

■ K-VOTO 540

REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA

SSI L39000d
versione Amiga recensita su K4 • K-VOTO 841

Una stupenda simulazione bellica a livello tattico, basata sulla famosa battaglia della guerra di secessione americana. Un numero limitato di turni e degli obbiettivi ben definiti non permettono dubbi su cosa va fatto, nè sul tempo disponibile per farlo. Un unico scenario, ma con tre livelli di gioco, che lo rendono appetibile sia ai principianti che ai più esperti. Un pezzo da collezione, specialmente se vi piacciono i giochi della SSI o se siete degli appassionati di quel periodo.

■ K-VOTO 841

ROCKET RANGER

CINEMAWARE L39000d
versione Amiga recensita su K1 • K-VOTO 814

Ovviamente, era impossibile emulare

la grafica dell'Amiga, ma il tentativo è buono. Le sequenze d'azione ci sono tutte e il gioco è essenzialmente lo stesso. Molto scocciante la tendenza del programma ad andare in crash, soprattutto se si tratta, come in questo caso, di un gioco lungo senza l'opzione per salvarlo.

■ K-VOTO 769

STRIKE FLEET

ELECTRONIC ARTS L39000d
versione C64
K-VOTO 707

Questa ottima simulazione navale della Lucasfilm arriva finalmente anche su IBM, e sembra che il passaggio sia stato indolore. Gli scenari disponibili sono saliti a dieci, con l'aggiunta di un po di navi, per renderli più realistici. La grafica scarna del gioco si adatta bene al formato PC e gira bene su tutti i sistemi. Ma la velocità dell'azione può essere leggermente frustrante nei (frequenti) momenti di crisi.

■ K-VOTO 735

ZANY GOLF

ELECTRONIC ARTS L39000d
versione Atari St recensita su K5 • K-VOTO 688

Le buche sono identiche a quelle della versione per ST, e vanno giocate nello stesso modo, Sfortunatamente il programma non gira in modo CGA, ma rende bene in EGA e in VGA. Resta sempre un po' difficile calcolare forza e direzione, ma questo non ostacola di molto il gioco.

■ K-VOTO 688

SPECTRUM

BAD DUDES VS DRAGONNINJA

IMAGINE L18000c
versione Amstrad recensita su K4 • K-VOTO 856

Sul palcoscenico monocromatico dello Spectrum continua la saga del solitario Bad Dude alle prese con DragonNinja. Ottima la giocabilità. Uniche pecche, il metodo di controllo, meno comodo di quello dell'Amstrad, e le videate, che a volte sono alquanto confuse. Sul 48K è necessario caricare da cassetta più volte durante il gioco, mentre sul 128K ve la cavate in una volta sola.

■ K-VOTO 792

CIRCUS GAMES

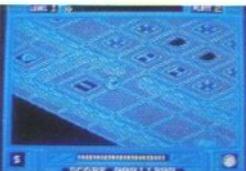
TYNESOFT £8.95 cs £14.95 dk
versione Amiga recensita su K5 • K-VOTO 535

Più che nella grafica in monocromatico, l'unica vera differenza tra la versione per Spectrum e quelle per le macchine a 16-bit sta nel fatto che l'ammaestramento delle tigri ha luogo su una singola schermata, e con solo tre esercizi da eseguire. Comunque, i limiti insiti nel programma sono peggiorati dal multi caricamento e il suo fascino ha vita ancora più breve di quella delle altre versioni.

■ K-VOTO 483

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

ELECTRIC DREAMS L18000c •
versione C64 recensita su K3 K-VOTO 923

Non ha i problemi di lentezza della versione per Amstrad e quindi è

molto più giocabile. La grafica dettagliata e monocromatica qui funziona meglio. Non procura le stesse emozioni che sul C64 e sui 16-bit, ma ha comunque una bella grinta.

■ K-VOTO 863

OCCHIO!

Il prossimo mese avrai ancora più notizie sulle nuove versioni per il TUO computer...

R-TYPE

Chi possiede un C64 ed è appassionato dell'esplosivo arcade della Irem, ora può dare battaglia al perfido impero Bydo sicuro di poter disporre di infiniti R-9. Battete il listato, dategli il RUN e caricate R-Type al prompt.

```
10 FOR X=512 TO 540: READY: C=C+Y:
   POKE X,Y: NEXT
20 IF C=2782 THEN SYS512
30 PRINT "ERRORE NEI DATA"
40 DATA 169, 128, 133, 157, 32, 104, 225,
   169, 2, 141, 111, 8, 76, 14, 8
50 DATA 72, 77, 80, 169, 173, 141, 93, 50,
   141, 157, 50, 76, 18, 8
```

■ The Master Hacker

E per facilitare gli appassionati R-Type che possiedono un ST, ecco un altro trucco: quando appare l'invito a inserire il Disco Due, premete il tasto "HELP" e battete "ME". Premete il tasto di "freccia in alto" e poi caricate il gioco. I tasti funzione, durante il gioco, hanno ora effetti particolari...

F5 rende gli R-9 invulnerabili ai muri, alle armi aliene e alle navi.
F6 rende gli R-9 impenetrabili al fuoco nemico.
F7 fornisce al giocatore crediti illimitati.
F8 permette il controllo della sfera (orb) da parte di un secondo giocatore (può usare il mouse per muovere la sfera e il pulsante sinistro per sparare).

Per dare una mano a Bad Dude nella sua missione per salvare Ronnie, battete sul C64 il seguente listato, dategli il RUN e caricate il gioco su cassetta.

```
10 DATA 103, 176, 189, 133, 252, 25, 210, 31, 247, 83, 43, 120
20 DATA 52, 88, 43, 120, 52, 88, 223, 194, 254, 140
30 DATA 105, 161, 252, 169, 149, 188, 126, 172, 111, 97, 127
40 DATA 198, 52, 200, 126, 85, 75, 94, 141, 214, 56, 177, 63, 227
50 DATA 154, 100, 63, 42, 37, 47, 70, 107, 156, 216, 32, 114
60 FOR N=320 TO 378: READ A: X=X+A: POKE N,A: NEXT N
70 IF X=7255 THEN SYS 320
```

■ Idris Mohammed

FALCON

Come se i mega-consigli di Zio Tom (Watson) sul numero scorso non fossero stati sufficienti, ecco un utilissimo trucco per la versione ST: per ricaricare gli Aim-9L e il cannoncino, premete semplicemente i tasti "CONTROL" e "X" contemporaneamente.

SPECTRUM

Numerose lettere ci hanno segnalato che molti giochi a multi caricamento possano essere caricati nell'ordine sbagliato. In *Operation Wolf* caricate la versione 128 in modo 48k (ci vogliono secoli) e il primolivello che appare è il 6.!

Un effetto simile si ha con *Hellfire Attack* della Martech: caricate il primo livello e giocate facendo in modo che il contatore segni 00, sparando a un numero sufficiente di aerei. Quando il livello è stato completato, appare la scritta "Searching, Level Two". Premete il tasto Play finché non cambia in "Loading", poi fermate il nastro e avvolgetelo fino a un altro livello. Il nuovo livello dovrebbe ora caricare correttamente.

NOTA: se il gioco chiede di specificare un particolare livello, come ad esempio "River", prima deve essere caricato il loader di quel livello. Dopo di che può essere caricato ogni altro livello al suo posto.

FLYING SHARK

Le versioni a 16-bit del coin-op della Taito sono difficilotte. Non sarebbe tutto più semplice se si potesse imbrogliare? Per ottenere gli effetti seguenti bisogna prima di tutto fare un punteggio record: cosa facile sull'Amiga, ma gli utenti di un ST dovranno darsi da fare un po' di più. .

Una volta che appare lo schermo dei punteggi record, adoperate i seguenti codici di tre lettere tenendo premuto il tasto "5" del tastierino numerico durante l'introduzione dell'ultima lettera.

	AMIGA	*ST*
Aciiiiiiiiiid!	**RLH**	–
Max.potenza di fuoco	**J-H**	**JGL**
Vite infinite	**KDJ**	**KDJ**
Invulnerabilità	**RAB**	**HSC**

Usate prima la super potenza di fuoco per ottenere un punteggio abbastanza alto da poter introdurre gli altri codici.

Shark in modo Smile

PETER BEARDSLEY'S SOCCER

Un piccolo suggerimento per gli utenti Amiga. Dando dei continui colpetti al pulsante di fuoco mentre si è in possesso della palla si evita di essere affrontati dagli altri giocatori.

http://speccy.altervista.org/

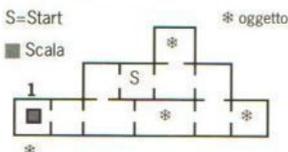
BATMAN

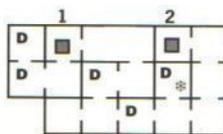
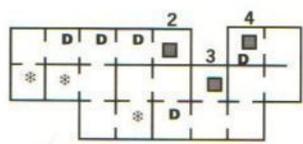
Tra le tante soluzioni giunte in redazione, mappe e consigli per questo splendido gioco che ha portato Batman alla gloria degli 8 e 16 bit, abbiamo scelto quella realizzata da Flavio Guglielmi e Danilo Massa di Bordighera. Anche se non gradiamo eccessivamente le soluzioni complete non potevamo non premioare un lavoro così completo e se proprio non volete che qualcuno vi spiani la strada fino alla fine del gioco potete leggere solo questo primo capitolo:

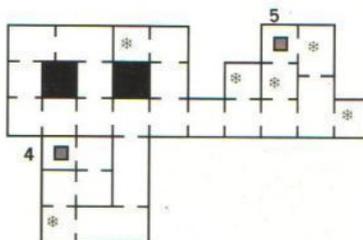
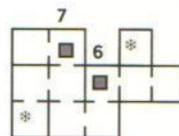
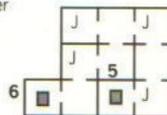
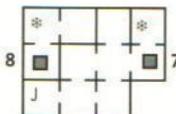
ALCUNI CONSIGLI

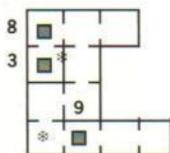
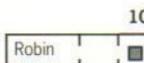
- Posate sempre gli oggetti che non vi servono: in genere si usano una volta sola.
- Per picchiare meglio gli scagnozzi dei vostri avversari, aspettateli vicino a un passaggio laterale e tenete premuto il fuoco restando girati verso il lato della vignetta (il pugno deve restare a filo del bordo); riuscirete così a colpirli e ad immobilizzarli, finchè lasceranno cadere della forza extra.
- Nelle stanze in cui vi sono più nemici potete ottenere più oggetti (caramelle, leccalecca) colpendo gli scagnozzi uno alla volta e raccogliendo immediatamente il bottino da essi lasciato.
- Se lasciate la forza extra (caramelle o leccalecca) in giro per i quadri, i nemici non ve ne daranno più.
- Nel gioco col Pinguino ho notato che la calamita attira l'attenzione dei pinguini meccanici, che si mettono a sparare all'impazzata.
- Nel gioco col Joker v'è un elefantino bianco che non serve a niente (visto che siamo arrivati al 100% senza usarlo).
- Sempre nell'avventura col Joker può capitare che entrando in un quadro, i topi entrino assieme a voi, dandovi una serie di morsi tali da farvi morire in poco tempo, se non cambiate subito direzione.
- Attenzioni alle fumate verdi che sia il Pinguino che il Joker emettono: sono nocive solo se vi prendono in faccia.
- Per non perdervi usate le scritte che compaiono in cima alle schermate (e sulle mappe) per orientarvi.
- Non posate mai il Batboomerang in quanto non avrete altra via di difesa se non le vostre braccia.
- L'avventura contro il Joker è più lunga e laboriosa, mentra quella con il Pinguino è un po' ostica da risolvere.

Leggete attentamente le istruzioni prima di giocare.
NON è un medicinale - NON usare con cautela.

CONTRO IL JOKER;
Questa avventura è la più lunga.
Partenza: Gotham city park.

Recatevi a: destra, alto, prendete il Batboomerang e attivatelo. Andate in: basso, destra, basso, destra e prendete la lampadina; a sinistra due volte e prendete il piede di porco. Proseguite a sinistra fino alla stanza buia: usate la lampadina e poi aprite il lucchetto col piede di porco e posatelo. Andate a sinistra prendete la torcia e scendete.

D=Dinamite

Usate la torcia per vederci meglio. D'ora in poi fate molta attenzione ai topi e ai pagliacci! Andate in: basso, sinistra, alto, prendete la carota e tornate indietro. Prendete la maschera anti-gas, andate a destra e dato che l'ambiente sta diventando "puzzolente", indossatela. Andate in: basso, sinistra, basso e, scendendo la scaletta, andate a destra, destra, salite la scaletta, entrate nella porta a nord e prendete (e usate) la dentiera, con la quale potrete mangiare il cibo che troverete strada facendo.

Uscite e andate a: destra, alto, alto, sinistra e scendete dalla scala#2; andate a: sinistra, sinistra, salite la scaletta. Andate a sinistra, basso e prendete le manette. Ritornate indietro sino alla scaletta e andate alla porta in basso. Dirigetevi poi a sinistra e prendete il pesce (forza); uscite e andate in: basso, destra e prendete le monete.

Andate in: alto, destra, basso, destra, alto e salite la scala #3; prendete le orecchie e ascoltate l'invocazione di Robin. Posatele, scendete la scala e andate in: basso, destra, alto, destra, alto, sinistra, salite la scala #4 e proseguite verso: destra, basso, sinistra, basso e prendete le pinze. A questo punto dovete tagliare, con le pinze, tutte le micce dei candelotti di dinamite (10), segnati su una mappa con una D e ritornare al punto dove avete trovato le pinze.

Andate a: destra, alto, alto; dovreste così trovarvi al luna park, nel posto chiamato " THE FUNFAIR ". A questo punto andate a: sinistra, alto, alto, prendete e usate la macchina fotografica, quindi posatela. Tornate indietro fino all'entrata, poi andate a destra e in: alto, alto, sinistra, usate le monete per giocare con le slot machines: otterrete così una scatola di munizioni. Prendetela e uscite dal baraccone e andate a destra, destra, alto, prendete il la pistola e usate le munizioni. Andate in basso, destra , alto, prendete il fungo e andate in: basso, destra, destra, piazzatevi davanti al tiro a segno e usate la pistola (carica!) tentate di colpire le papere; avete solo sei colpi ma potete rigiocare nella stanza delle slot machines per avere altri copli. Una volta abbattute tutte e sei le papere, potete posare le monete, la pistola e prendere gli occhiali da sole che vi sono stati dati in premio.

Andate ora a: sinistra, alto e usate gli occhiali.
Prendete il pollo e andate a sinistra, salite la Scala #5; picchiate i Joker che trovate nelle stanze contrassegnate con una J; assicuratevi poi (uscendo e rientrando) che non ve ne siamo più in ciascuna delle quattro stanze. Andate alla Scala #6, scendete e dirigetevi a: destra, alto e prendete il latte. Tornata alla scala #6 e andate in: giù (porta), sinistra, su, sinistra, giù e prendete (e usate) la fisarmonica;

andate alla scale # 7, salite, andate in alto e prendete il coltello.
Andate in: basso, sinistra, basso, sinistra; sinistra e se avete picchiato tutti i falsi Joker, dovreste trovarvi faccia a faccia con quello vero: picchiate anche lui e quando cade, ammanettatelo.

http://speccy.altervista.org/

Prendete poi il jolly che vi lascia e usandolo andate fino alla Scala #8.

Andate a: destra, basso, basso, sinistra, basso, destra, salite la Scala #9, destra, destra, salite la Scala #10 (attenzione alle aquile) e senza fermarvi andate a: sinistra, sinistra e usate il coltello per liberare Robin. Finish!! Potete tirare un sospiro di sollievo gustandovi la schermata finale.

CONTRO IL PINGUINO.
PARTENZA: THE BAT-CAVE.

Andate a sinistra e prendete il Batboomerang ed usatelo: scendete sempre verso sinistra e prendete la bomba a mano. Andate a destra finchè non trovate una chiave inglese: prendetela ed usatela; avrete così aggiustato il computer centrale. Posatela; andate sempre verso destra finchè non trovate una chiave ed un distintivo. Prendeteli e dirigetevi a: sinistra, alto, sinistra, fino a trovare un dischetto; raccoglietelo ed usatelo. Uscite dalla Bat-caverna e andate verso destra dove trovate un poliziotto: usate e lasciate il distintivo. Andate sempre a destra, prendete la corda e tornate indietro finchè non trovate la prima scala (Scala #3). Salite, evitate gli aerei abbassandovi e prendete la banana. Scendete e andate fino alla Scala #1, prendendo la caramella mentre passate. Salite, andate a: destra, destra e prendete la torcia; tornate indietro e scendete.
Andate verso la Scala #2, prendendo la scarpa da football. Salite, usate la scarpa e correte velocemente fino alla stanza " IN A PICKLE? ", mettetevi davanti alla porta, usate la chiave e lasciatela. Entrate e andate a: nord, ovest, nord, fino alla stanza chiamata " NO PIN? - OOPS! " e fate esplodere la bomba a mano che rivelerà a sinistra un'altra stanza dove c'è un gioco con le freccette. Non entrate, tanto non c'è niente; andate invece a destra e prendete il toast.
Ora andate a: sinistra, sud, est, sud, ovest e prendete la lattina; proseguite a: ovest, nord. (Non ho capito a cosa servisse la calamita: ho solo notato che i pinguini meccanici sparano molti più colpi quando Batman ne è in possesso). Quindi ignorate il tutto e proseguite verso est; usate la corda per scendere. Facendo particolare attenzione ai pinguini meccanici andate a: ovest, ovest e prendete la chiave 2 per azionare il montacarichi. Tornate al montacarichi e andate a: nord, est, est, sud (a ovest c'è un pugnale ma non ho ben capito a cosa serve), ovest, sud; usate la torcia per vedere dove mettete i piedi e andate a: est, est, est, nord, ovest, nord, ovest e prendete le freccette. Tornate al montacarichi (E, S, E, S, O, O, O, N, E, N, O, O, S,), usate la chiave (salirete) e posatela dove vi trovate (tanto non vi serve ad altro!). Andate a: nord, est, est, sud, est, est, nord, ovest e usate le freccette: vi verrà data una Pass card per accedere alla villa del Pinguino.
Andate quindi a: est, sud, est, sud, sud, est, est, scendete, est, est, est, est; piazzatevi davanti al portone e usate il Pass, entrate e dirigetevi a ovest, ovest, ovest, nord e prendete la chiave 3; andate a sud. Attenzione al Pinguino perchè è invulnerabile e quando abbassa l'ombrello lancia fumate verdi che portano via molta forza. Quindi andate a: est, est, est, nord, est e prendete la torta; proseguite a: nord, ovest, ovest, ovest, nord, ovest e andate al primo piano. Per rinfocillarvi, se ne avete bisogno, andate a: est, sud, ovest, sud, est e prendete l'uovo; la porta che va a sud esce dalla Scala #1. Quindi andate a: ovest, nord, est, est, est e prendete la videocassetta. Dovete (non è obbligatorio per finire la partita) andare al piano terreno, nella stanza denominata " PICTURE THIS! " per vedere un messaggio videoregistrato del Pinguino; quindi ritornate dove avete ritrovato la videocassatte. Da lì andate a: ovest, sud, est, sud, est, est, nord, ovest, nord, est; aprite la porta con chiave 3, posate la chiave e entrate; andate a destra e prendete il disco con il VIRUS.Uscite, andate a est e scendete per la Scala #6; andate a: ovest, nord, est, prendete la tromba, usatela, usate il disco con il VIRUS e... il gioco è fatto!!! (Schermata finale).

BAT MAP

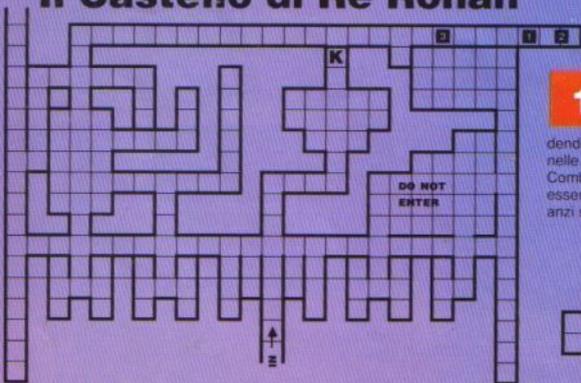
✻ oggetto
S=Partenza
Scala

GALDREGON'S

THE LAND OF MEZRON

3 La Torre del Necromante
4 La capanna del Vichingo
5 La Torre di Lord Thull
6 La Torre del Fantasma
7 La Capanna dell'Arch-Mage
8 La Capanna del Chierico
9 La Capanna del Wise Man
11 La Torre del Demon Master

Il Lich al punto 2 possiede una delle Gemme. Lo Spettro al centro del punto 3 ha la chiave della porta del punto 1; gli altri Spettri hanno solo pergamene di luce.

Il Castello di Re Rohan

1.Porta Chiusa
2.Lich
3.Spettri
K.Re Rohan

1 Si possono ottenere diverse pozioni e pergamene uccidendo i Sacerdoti e gli Accoliti nelle stanze a sud del castello. Combattere nel castello non è essenziale per vincere il gioco, anzi si perde salute.

13 La Foresta degli Assassini 1

C'è molto poco in questa foresta, tranne armi, cibo, ecc.

2 Le Caverne Della Morte

Un labirinto di cui è difficile fare la mappa: ognuna delle strade segnate con un punto alla fine conduce al luogo di partenza.

Il Mostro di Pietra al punto * ha una Gemma. Il diamante che occorre per ucciderlo è addosso a un nano o a un orco, oppure in qualche punto della caverna.

Hurrà per il Dottor K che ha lavorato sodo per preparare questa soluzione. Dirigetevi verso la capanna dell'Arch-Mage e prendete lo Spell Book, andate alla capanna del Vichingo e prendete la sua spada, poi alla capanna del Wise Man e prendete l'Anello Fatato.

Alla torre del Demon Master, uccidete sia il Demon che il Master prima di prendere la croce e ogni altro oggetto. Andate al punto 3 nel Castello di Rohan, uccidete lo Spettro (Wraith) al centro e prendete la chiave. Andate a est, aprite la porta ed uccidete tutti i personaggi, incluso il Lich. Se ci sono troppe Guardie con il Lich aspettate fuori dalla sua camera fino a che la maggior parte non se ne sarà andata. Raccogliete la Gemma 1, la bacchetta magica, ecc.

Andate al tempio e raccogliete tutti gli oggetti al punto 1. Fate rifornimento di armi, cibo, pozioni e pergamene uccidendo le Guardie. Prendete il pugnale e la chiave dai Sacerdoti nella Stanza 2. Usate le pergamene dove è possibile, dato che i sacerdoti infliggono gravi perdite. Scendete nelle catacombe e dirigetevi al punto 5, uccidendo il Dio Serpente lungo la strada. Uccidete il Demon e le Guardie. Raccogliete la Gemma 2 e ogni altro oggetto.

Andate nelle Caverne della Morte, esploratele uccidendo Orchi ed altre creature finché non trovate il Diamante. Dirigetevi al punto * e uccidete il Mostro di Pietra. Raccogliete la Gemma 3.

Andate al labirinto, uccidete i Minotauri finché trovate lo specchio e le chiavi. Spostatevi al punto *, uccidete la Medusa e raccogliete la Gemma 4.

Alla fine entrate nella Foresta (15), trovate il Signore degli Elfi al punto * ed uccidetelo. Prendete l'Elven Cloak (mantello). Andate alla Foresta degli Assassini 1 (13). Recatevi al punto *, ammazzate il Capo Assassino, raccogliete la Gemma 5 e poi ritornate dal Re Rohan. Game Over.

http://speccy.altervista.org/

S DOMAIN

10 Il Tempio di Set (Piano terra)

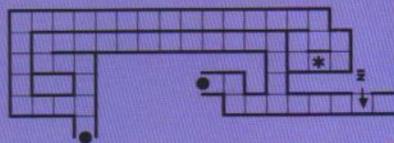
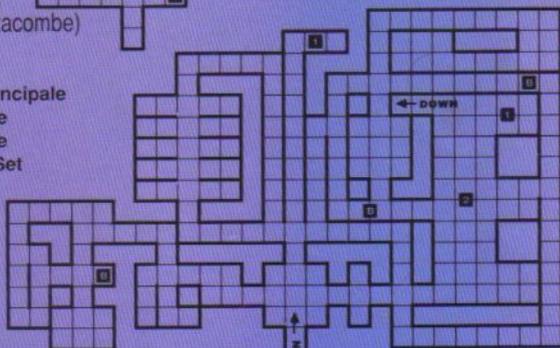
Il cibo e gli altri articoli possono essere trovati nei punti contrassegnati da "1". Le Guardie del Tempio sono una buona risorsa di cibo, armi, pozioni, ecc. Gli insetti influenzano il movimento, ma in realtà non danneggiano il Barbaro.

UP →

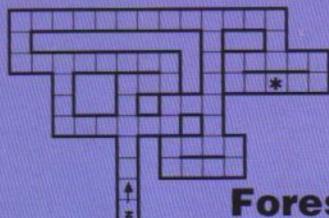
Il Tempio di Set (Catacombe)

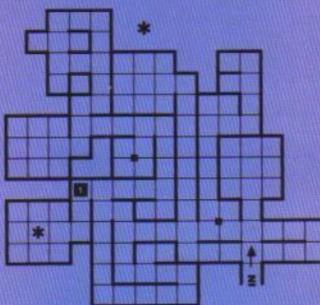
1 Oggetti
2 Ingresso Principale
3 Dio Serpente
4 Porte Chiuse
5 Demone di Set
B Insetti

Nel punto 2, i Sacerdoti e gli altri personaggi devono essere uccisi per trovare il Pugnale Cerimoniale e la Chiave per le porte al 4. Il Demone al 5 ha la Gemma.

← DOWN

14 La Foresta degli Assassini 2

17 Il Labirinto di Medusa

1 Porta Chiusa
* Medusa

12 15 16 Foreste

La mappa è uguale per tutte e tre le foreste. Nella Foresta degli Elfi (Buoni) l'Elven Cloak è in possesso del Signore degli Elfi al punto *

GENERALE

- Non combattete a meno che non abbia-te bisogno di oggetti o il Barbaro venga attaccato per primo.
- Mantenete alti i livelli di forza e di resistenza. Spesso è possibile uccidere un nemico prima che possa tentare di colpire il Barbaro.
- Le armi più efficaci sono le alabarde, le pergamene della morte, e le bacchette magiche.
- Lord Thull e i suoi uomini possono essere uccisi per avere armi extra, lo stesso vale per le creature che si trovano nella Torre del Necromante.

Il segreto per risolvere la missione è che bisogna avere un oggetto specifico per uccidere i personaggi con la gemma, quindi così:

Croce – *Lich*
Diamante – *Mostro di Pietra*
Elven Cloak – *Capo Assassino*
Specchio – *Medusa*
Pugnale Cerimoniale – *Demon di Set*

JOAN OF ARC

Chi possiede un Atari ST o un Amiga dovrebbe prestare attenzione e leggere la soluzione a questo arcade strategico della Rainbow Arts.

Selezionate, all'inizio del gioco, l'opzione "Start A Campaign" del menu principale e poi "Displacement" dal sottomenu per poter muovere l'esercito in un'altra provincia.

Portandovi nell'Orleanais ha inizio il gioco arcade "Battle In Open Country" (vedi più sotto).

Per sconfiggere il nemico, scegliete "Offensive" dal menu "Start A Campaign" e scegliete Orleans. Partono le sezioni arcade "Entry Into Town" e "Taking Of The Wall" (vedi oltre). Orleans deve essere presa prima che Giovanna d'Arco possa muoversi su Rheims per incoronare il Re.

Dopo la caduta di Orleans portatevi nella provincia di Champagne. Spostate l'esercito verso nord e attaccate a turno ogni provincia, prendendo tutte le città e le fortezze di ogni provincia prima di proseguire. Una volta conquistate quelle più a nord, muovete verso sud e ripetete l'operazione.

Fate uso di ostaggi per raccogliere denaro con cui pagare l'esercito. Scegliete la voce "Liberation" dal menu "Diplomacy", trattate esclusivamente con Enrico VI, adoperate Tremoille e Regnault di Chartres come ambasciatori e usate la seguente lista come indicazione sull'ammontare del riscatto da chiedere:

Duca di Bedford	£4,000,000
Duca di Warwick	£2,000,000
Duca di Gloucester	£2,000,000
Capitano Falstaff	£1,000,000
Conte di Suffolk	£1,000,000
John Talbot	£1,000,000
Cardinale di Winchester	£1,000,000

Chiedete il riscatto solo per questi personaggi, altri eventuali prigionieri vanno semplicemente eliminati usando il menu "Royal Justice".

Se al momento di pagare l'esercito in prigione non ci sono ostaggi, selezionate l'opzione "Helpig Hand" e rapite qualcuno. Non tentate con il duca di Bedford, dato che è il tentativo che può fallire più facilmente. Ricordatevi di pagare bene chi vi aiuta: £ 20.000 dovrebbero bastare.

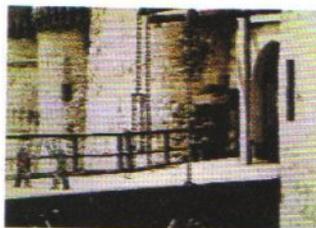
Giovanna d'Arco non ha bisogno di un esercito enorme per vincere: 2.000 arcieri e 3.000 soldati sono sufficienti. Anche i mortai si rivelano utili, ma non sprecate denaro nell'acquisto di cavalieri, sono costosi e non necessari.

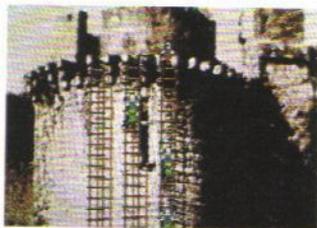
Non serve perdere tempo con le tasse: è sufficiente riscuotere a suo tempo, in settembre, la

decima (Tithe). Il ricavato non basterà a pagare le truppe, ma almeno potrà evitare una rivolta.

Di fronte ad un grosso esercito nemico, risolvete la questione durante qualunque incontro diplomatico, o altrimenti perderete parecchio denaro inutilmente.

LE SEZIONI ARCADE

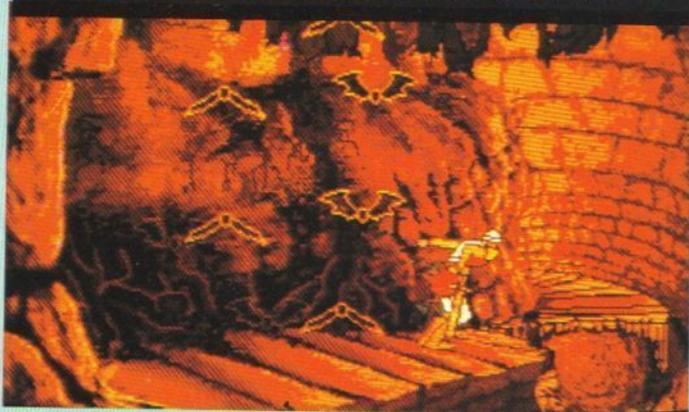
INGRESSO IN CITTA'

Caricate questa sezione, e prima che lo schermo cambi, spingete il joystick verso destra per far prendere la rincorsa al vostro uomo, e tenetelo così tutto il tempo. Quando siete a tiro del nemico, premete e tenete premuto il pulsante di fuoco finché il nemico è sconfitto, e poi rilasciatelo. L'uomo ora corre nuovamente in avanti finché è di nuovo a tiro del nemico e via così. Ripetete finché si è entrati in città.

PRESA DEL MURO:
Come sopra, fate partire l'uomo prima che lo schermo cambi e spingete il joystick in avanti. L'uomo dovrebbe trovarsi a metà della scala prima che venga lanciato il primo masso. Continuate a spingere il joystick verso l'alto ed usate il pulsante di fuoco per riparare l'uomo dalle pietre.

DIFESA DAL MURO

Questa è una cosa da imparare bene, dato che è possibile distruggere più nemici così che in ogni altro modo. Muovete il joystick in avanti e premete il pulsante di fuoco prima che lo schermo cambi, per far partire immediatamente il lancio delle pietre. Usate le pietre finché possibile, oppure l'olio bollente se si ha poco tempo. Benché il manuale asserisca che l'olio è limitato, ce ne sono almeno sei calderoni a disposizione di Giovanna d'Arco.

IL PREMIO CONTINUA

Anche il mese prossimo la LAGO, il servizio di vendita per corrispondenza, mette in palio un gioco per il miglior trucco e un gioco per la miglior lettera tra quelle giunte in redazione. Vi ricordiamo che l'assegnazione del premio è a insindacabile giudizio della redazione.
K-TNT
via Aosta 2
20154 MILANO

DRAGON'S LAIR
LA SOLUZIONE

A giudicare dall'interesse suscitato da questo titolo, sembrerebbe che quasi ogni possessore di un Amiga con 1 Mbyte di memoria possegga questo gioco. Il seguente trucco su come sconfiggere Singe potrebbe diventare utile anche nel caso uscisse la versione per Atari ST.

Provate ad inserire ogni comando prima che Dirk abbia terminato di eseguire quello precedente. Attenzione perché molte scene vengono mostrate due volte, essendo la seconda scena l'immagine speculare della prima.

DISK 1

Il Ponte(i) Levatoio
Quando i tentacoli si avvicinano, roteate la spada. Mentre si allontano, spingete il joystick in avanti per salire nel buco.

Stanza
Subito dopo che il cartello "Drink me" lampeggia, lampeggerà la porta. Spingete a destra subito.

DISK 2

Dirk si ritrova in una stanza o in una caverna con un mostro...

Caverna
Se entrate da destra, andate a sinistra, destra poi sinistra appena i gradini lampeggiano. Andate in direzione inversa ed entrate da sinistra.

Stanza
Se la porta si trova sul lato interno dx, appena il tentacolo cade, premete il pulsante di fuoco e poi spingete il joystick in alto, dx, in basso, sx e in alto. Se invece la porta si apre sull'altro lato, premete il pulsante e spingete in alto, sx, in basso, dx e in alto.

DISK 3

L'avventura continua nei gorghi e nelle rapide oppure in una stanza con un calderone...

Gorghi e rapide
Basta muoversi semplicemente a destra e a sinistra lontano dai gorghi. Le rapide richiedono maggiore tempismo: se il primo gorgo incontrato era sulla sinistra, allora Dirk emergerà nelle rapide dalla stessa parte, e viceversa. Spingete a sinistra e in alto per arrivare alla schermata seguente, poi spingete in alto ancora una volta (fare il contrario se si è entrati sulla destra). Questa procedura è ripetuta quattro volte.

Stanza del calderone
Osservate Dirk camminare sopra le bottiglie sul tavolo. Nel momento in cui ne raccoglie una appare un mostro, lo afferra e la scena cambia. Appena è cambiata premete il pulsante di fuoco per decapitare il drago.

DISK 4

Il Cavaliere
Se il cavaliere regge la spada nella mano destra, spostate il joystick a dx, sx, in alto, sx, dx, sx e dx. Se la spada dovesse trovarsi nella mano sinistra del cavaliere, allora spostatelo a sx, dx, in alto, dx, sx, dx e sx. Quando appare un primo piano del cavaliere, premete il pulsante. Il calcolo del tempo è essenziale in questa sezione: bisogna tentare di dare il prossimo comando appena prima che Dirk atterri sul pavimento.

Le Sfere
È sufficiente tirare la leva verso il basso quando la sfera piccola sorpassa Dirk. Ripetete l'azione per tutte le sei sfere.

DISK 5

Stanza
Tenete premuta la leva verso l'alto finché Dirk ha lasciato la stanza. Questa scena si ripete due volte.

Tana del Drago
Appare una pila di oggetti in movimento. Se si trovano sulla destra, andate a destra, poi a sinistra e quindi in basso. Se gli oggetti appaiono a sinistra, andate a sx, poi a dx e in basso. Nello schermo successivo, tirate verso il basso per afferrare gli oggetti che cadono. Infine, continuate a premere il pulsante quando la principessa dice "Usa la spada magica".

DISK 6

Lo Scontro Finale
Spostatevi verso il basso per sfuggire agli artigli del drago, quindi portatevi (a destra oppure a sinistra, a seconda della necessità) verso la testa del drago. Quando Dirk entra in possesso della spada magica tirate il joystick verso il basso per evitare l'attacco di Singe. Fatelo tre volte, e appena la scena cambia premete il pulsante di fuoco per scagliare la spada contro il drago ed ucciderlo.

contributi di Andrea Migliorin FI, Gianluca Roli MO, Lorenzo Perugini BS, Alberto Cecchi Prato, Julio Bortoli Camisano Vic.e Andrea Lazzarotto TO

http://speccy.altervista.org/

ROCKET RANGER

Come prima cosa andate nella war room e mettete i vostri 5 agenti nei seguenti paesi: Algeria-Lybia-West Africa-Nigeria-Sudan. Usate sempre la HIGH PROFILE selezionabile con il comando CHANGE COVER. Ora uscite dalla WAR ROOM e prendete il volo verso l'Atlantico per salvare la ragazza. Quando inizia la fase arcade dovete colpire il punto bianco nella parte inferiore del dirigibile. Per non sbagliare il bersaglio mettetevi nella parte inferiore dello schermo e sparate un colpo. Basandovi sulla posizione raggiunta dal colpo alzatevi di quel tanto che basta per centrare il bersaglio. Se sbagliate il dirigibile esploderà. Se riuscite ad entrare dovete dire queste tre cose: 1) I'm in misson from God. 2) Do you need help? 3) Let's start again. Ora tornate e guardate se gli agenti hanno dei rapporti da fare. Se scoprite il Lunarium base lasciate un agente in quel paese e organizzate la resistenza. Quando l'agente vi avvertirà che la resistenza è stata organizzata toglietelo pure e mettetelo in un altro paese. Anche se trovate un Rocket lab potete spostare l'agente . Vi consiglio di non muovervi dagli Usa fino a che non avrete trovato almeno una base di lunarium. Seguite le istruzioni degli agenti: se per caso vi dicono che i nazisti lavorano a 122 gradi sotto zero vuol dire che c'è una base in Scandinavia, se parlano di Vesuvio o mar Jonio si intende, ovviamente, l'Italia e così via.

Per conquistare il tempio nella giungla bisogna colpire le 7 finistrelle che si aprono e si chiudono : bisogna colpirle quando sono aperte ; attenti che da quelle aperte escono dei colpi. Se siete in crisi allora tirate il joystick indietro e il vostro uomo non potrà essere colpito, ma non potrà sparare. Nel combattimento per il recupero della parte del missile usate solo i colpi nello stomaco (fire+basso) e i colpi al muso (fire+alto): occorre però un po' di allenamento.

Potete ripetere il raid sopra le basi di lunarium + volte, sarà più difficile, ma ogni volta avrete del carburante in più.

Quando avete tutti e 5 i pezzi e i 200 di lunarium selezionate la lista dei pezzi per il viaggio e il missile verrà assemblato; poi ci sarà la partenza verso la luna. Quando arriverete sulla luna dovrete uccidere 7 amazzoni come nel tempio solo che questa volta è un po' più difficile. Se vi riuscirete godetevi la stupenda scena finale. Un ultimo avvertimento: avete un limite di tempo dopo il quale i nazisti invaderanno la Casa Bianca e sarà finita.

ANTANI & NATBB
CREMONA

SPECIALE SEGA

T'N'T vuole favorire tutti i giocatori, qualunque sia il sistema o la macchina che posseggono. Questo mese i nostri ricercatori, coaudiuvati dal Dottor K, hanno preparato due pagine speciali per gli appassionati dei giochi Sega...

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Alla fine del lago Fathom appare Gooseka. Per vincere sceglíete la Pietra, poi le Forbici. Sull'isola di San Nurari il negozio vende la Moto Sukopako, la Polvere Teletrasportatrice e il Bracciale del Potere.

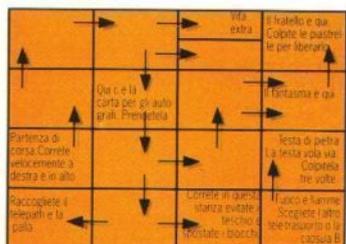
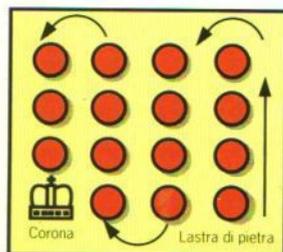
Alla fine, quando appare San Nurari, prendete il Peticopter.

All'inizio del Villaggio di Namui c'è un negozio che vende il Peticopter, la Capsula Magica A e una vita supplementare per Alex. Alla fine del livello verrete assaliti da un cinghiale: dategli otto pugni sul naso. Riappare ancora San Nurari.

Alla fine del monte Knave appare Chokkina: sceglíete Forbici e Carta. Il negozio vende la Moto, il Bastone di Volo e la Capsula Magica A.

Nei Blackwoods arriva Janken. Colpitelo otto volte quando la sua spada è rivolta verso l'alto.

Nelle Bingoo Lowlands, il negozio vende il Peticopter, la Capsula Magica B e la Polvere Teletrasportatrice. A fine livello appare Parplin: sceglíete Pietra e Forbici.

Arrivati al Castello di Redactian, attraversatelo e salite la scala, poiché un fantasma tenta, immediatamente, di seguire Alex.

Per prendere la corona, entrate nella stanza con i simboli sul pavimento e saltateci sopra nell'ordine in cui sono mostrati sulla "Lastra di Pietra", cioè così:

A causa di un bug si può ultimare il gioco, senza dovere realmente battere Jenken. Conservate il Levitation Staff finché non appare la Principessa e a quel punto, usatela. Volate verso la scala nell'angolo e Janken non potrà uccidere Alex.

ALEX KIDD: THE LOST STARS

Ogni volta che Alex ha poca energia, raccogliete un simbolo [SC] e poi cadete a mezz'aria. Quando Alex riappare, tornate al punto dov'era l'[SC] e riprendetelo un'altra volta. Ripetete la cosa fino a quando avrete riportato l'energia di Alex al massimo.

Quando siete quasi alla fine di un livello, portatevi lentamente verso il segnale di uscita. Appena lo vedete sul video, fate morire Alex e precipitatevi immediatamente all'uscita senza mai fermarvi né uccidere nessuno. Questo funziona in tutti i livelli eccetto in quello delle macchine/robot.

FANTASY ZONE II

Al Livello Due, procedete lungo il terreno e continuate a bombardare finché non appare una bottiglia rossa. Raccoglietela e la nave verrà premiata con del carburante extra.

Cercate il 'warp' rosso nel Livello Tre, quindi andate al negozio e comprate un laser. Dirigetevi verso lo scenario costituito da roccie a forma di diamante e posizionate la nave nella metà inferiore dello schermo. Sparate: dovrebbe apparire un orologio che, se raccolto, vi darà dieci secondi in più per occuparvi del guardiano di fine livello.

Al Livello Quattro, proprio sopra il livello del pavimento, sul 'warp' con i bordi diritti e le fiamme, vicino al buco del 'warp' sullo schermo, c'è una bottiglia blu. Quando la si raccoglie, la nave ottiene un pieno di energia.

Continuate a sparare al buco nero nel Livello Sette per raccogliere un altro orologio. C'è anche una bottiglia rossa sul 'warp' con l'uscita rossa. Continuate a sparare a terra come nel Livello Tre.

PHANTASY STAR

Si può parlare ai Contadini e ai Barbari usando "Talk". Tra le creature che non si può parlare ci sono: Zombi, Formica-Leoni, Scheletri, Sciami, Mosche Giganti, Titani, Scorpioni, Pipistrelli, Vampiri, Elefanti, Uomini Brina e Mammut.

Le battaglie con le seguenti creature possono essere evitate lanciando incantesimi:

Tele	*Chat*
Sfinge	**Mandragola**
Centauro	**Tarantola**
Dezoriano	**Cavaliere**
Tutti i draghi *(eccetto Cusba)*	

L'oggetto segreto nel nego-zio è una cartina stradale (continuate a tornare indietro e richiederla).

Per trovare Myau, portate il vaso laccato al mercante sul pianeta deserto. Dite "No" e barattate il vaso. Dirigetevi verso casa ed entrate nella caverna, a sud del muro.

Raggiunta la statua di Odin, usate l'Asulin, dopo trovate la bussola nel labirinto.

La torta del governatore è a Nuala, una caverna a nord della posizione di partenza.

L'Hapsby si trova fondendo la pila con la porta blu.

Se non avete lo Scudo a Specchio, uccidete Medusa lanciando gli incantesimi Rope, che le impediscono di contrattaccare.

Per arrivare al Palazzo di Lassic, raggiungete l'apice di Baya Malay, usate il Prisma, poi le noci e uccidete il Drago d'Oro.

Prendete l'hovercraft dichiarandovi ignorante a Casba Town. Lo potete trovere vicino all'Hapsby.

Dirigetevi a sud di Scion (nell'acqua) e ottenete lo Scudo a Gas da Atlantis.

Lo Scudo a Specchio si tro-va sulla Motovia. Pagate 400 pezzi d'oro quando siete alla città del gas, e dopo entrate nel lago. Lo scudo va cercato su un cactus ver-so sud.

Non disperate se Darkfulz sembra invulnerabile: continuate a sparare e il gioco finirà presto...

POSIZIONE DEGLI OGGETTI:

LAC SHIELD
in fondo a una caverna di Dezoris.

LAC ARMOUR
nella parte più lontana di un trabocchetto di Guaron, la caverna di Dezoris.

PRISM
si trova uccidendo i due Titani nel campo di prigionia Dezoriano.

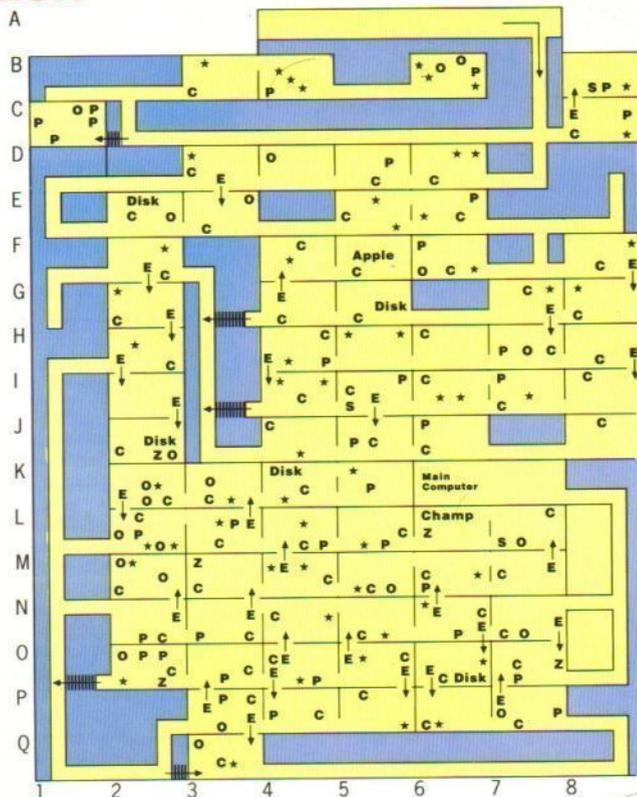
CRYSTAL
Ce l'ha il veggente a Baya Malay.

TORCH
Barattatela con la gemma di Casba su Dezoris, si trova nel labirinto rosso, all'interno della torre.

LAC AXE
Medusa la tiene nella sua nuova torre.

MIRACLE KEY
La trovate vicino alla cima di Baya Malay

ZILLION *la mappa*

O LEVEL UP **E** ELEVATOR **C** COMPUTER **P** POWER UP.
MOVING WALL **Z** GUN POWDER **S** SCOPE ★ CARD

ZILLION

Seguite questo metodo per rendere indistruttibili JJ, Apple o Champ.

Raccogliete subito un paio di carte d'identità. Continuate a giocare finché JJ non raggiunge la stanza D3 (sulla mappa). Salendo con l'ascensore alla stanza superiore, proprio davanti a lui dovrebbe trovarsi una barriera laser. Avanzate piano ed entrateci ma non attraversatela subito. Quando il livello di energia di JJ scende sotto 160 (state molto attenti!), penetrate nella barriera e premete "DOWN". Se JJ cade nella stanza di sotto e resta senza energia, è diventato indistruttibile. Però, mentre è indistruttibile, JJ non può andare allo schermata di stato.

ZILLION II

Per battere il Barone Ricks senza venire feriti, avvicinatevi alla parete di destra. Quando si avvicina e cerca di colpire JJ, continuate a correre verso destra. Quando vi manca, giratevi e sparategli mentre state saltando.

KENSEIDEN

Al Livello Due, salite sul grande Budda e spingete verso l'alto. Entrerete in una stanza segreta dove si può fare rifornimento di energia. Facendo la stessa cosa al Livello Nove, si arriva al Budda successivo.

Colpite il Firewheel Demon ovunque.

Colpite con la clava il Robed Demon sulle ginocchia. Potete farlo restando a terra: quindi non c'è bisogno di saltare.

Per uccidere l'Hydra, colpitela in faccia (i fendenti roteanti sono molto efficaci).

Distruggete il Larvae Fly Demon: prima con un fendente roteante sull'addome, poi colpendolo di nuovo sull'addome quando volta di spalle.

Lo Skull Demon va affrontato solo dopo aver raccolto l'armadietto dei medicinali: saltate e colpitelo quando è intero. Usate la stessa tattica con il Giant Eye Demon.

Yonesa - il Warlock di Edo - si uccide distruggendo le sue palle di fuoco. Il colpo di taglio, qui, è il più efficace (spingete verso l'alto e premete il pulsante di fuoco).

The Master Demon è l'ultimo da sconfiggere. Ignorate i massi, stategli vicino ed aspettate che spari. Quando le sue braccia tornano indietro, fate immediatamente un supersalto e colpitelo in faccia. Diventerà blu, trasformandosi in un teschio. In questa forma può essere ferito mortalmente.

BREVI

ACTION FIGHTER

Per liberarsi dell'elicottero quando si guida la macchina, passate alla moto e tornate subito all'automobile.

GHOST HOUSE

Colpite le lampadine per bloccare tutti i personaggi sullo schermo. Funziona solo tre volte per livello.

THUNDERBLADE

Quando state per raggiungere la fortezza alla fine del livello, muovetevi verso uno degli angoli superiori e state fermi lì. La fortezza esploderà senza che neanche la tocchiate.

TRANSBOT

Raggiunta la prima città, appaiono tre congegni chiamati Hiluns. Se questi vengono distrutti con il sistema d'armi "D", la missione continua nel livello sotterraneo.

CAPTAIN SILVER

Per utilizzare l'opzione "Continue", spingete verso l'alto e premete contemporaneamente entrambi i pulsanti. Funziona in tutti i livelli successivi al primo e permette di riprendere il gioco all'inizio di ciascun livello.

CHOPLIFTER

Sparate parecchie volte sulla prima base missilistica del nemico e dopo un po', appare Superman. Ora, i prigionieri correranno due volte più veloci.

WONDER BOY

Fate attenzione alle borse o ad altri oggetti quando raccogliete il frutto. Se raccogliete l'oggetto extra, Wonderboy viene trasportato ad un livello bonus. Se qui dovesse morire, non si perdono vite, ma si torna, semplicemente, al livello dove l'oggetto era stato raccolto.

I wargames sono riusciti a vivere la transizione sugli schermi dei computer in modo abbastanza indolore ed oggigiorno è reperibile una grandissima quantità di software di simulazione militare. La redazione di K si trasforma in QG per valutare le ultime offerte in fatto di wargames, mentre Zog contempla le prospettive passate, presenti e future dei campi di battaglia elettronici...

I WARGAMES del futuro probabilmente incorporeranno le lezioni apprese da giochi come *Wargame Construction Set, Universal Military Simulator, Borodino* e *The Ancient Art of War*. I giocatori sembrano pretendere realismo in termini di modellazione del paesaggio e delle unità militari, ma al tempo stesso desiderano in qualche modo prendere parte attiva al combattimento. Personalmente in questo senso il mio gioco preferito è sempre stato *Art of War*, dove il semplice utilizzo dell'idea delle forbici/carta/sasso per i tipi di truppe era facilmente comprensibile, lasciando nel contempo ampio spazio al giocatore per potersi sbizzarrire a piacere.

Fino a poco tempo fa in alcuni wargames la simulazione di certi elementi di un conflitto risultava abbastanza soddisfacente, mentre altri elementi non erano neanche presi in considerazione. Per me la mancanza di dettagli in technicolor "sanguinoso" degli scontri corpo-a-corpo non è un gran problema. La principale imperfezione consiste nella tendenza con cui i giochi vengono concepiti, come se il conflitto fosse una battaglia personale. In altri termini, i risultati di battaglie individuali possono quasi sempre essere esaminati nell'istante in cui esse si risolvono. In alcuni giochi è possibile addirittura tener sott'occhio i risultati durante le singole fasi dell'azione ed alterare immediatamente la propria strategia così da adattarla alla situazione. Una tecnica del genere è l'ideale per modellare una lotta corpo-a-corpo in qualche vicolo buio, ma non costituisce una rappresentazione fedele di ciò che accade in guerra o in battaglia realmente.

Borodino (recensito in K5) si avvicina maggiormente alla rappresentazione realistica di eventi su un campo di battaglia, ponendoci di fronte ad una serie di problemi analoghi a quelli affrontati dal comandante in campo: i nostri ordini vanno trasmessi alle divisioni per mezzo di messaggeri. Tanto più lontane sono le divisioni, tanto maggiore sarà il tempo im-iegato dagli ordini per raggiungerle e il rischio più grande è che essi non giungano affatto. E' possibile che un cecchino abbat-

DICHIARARE G

ta il messaggero e il vostro messaggio potrebbe dunque non giungere mai a destinazione, oppure gli ordini, finalmente ricevuti, potrebbero risultare ambigui alla luce degli eventi che sono nel frattempo mutati I wargames, dopo tutto, sono più simulatori di comandanti che degli eventi stessi.

DAL TAVOLO ALLA TASTIERA

Il wargames da tavolo hanno generato i wargame con tavoliere e poi i "computer wargames", e per molti versi il computer ha un vantaggio potenziale in termini di realismo, facilità e comodità di gioco. Per tentare di ottenere realismo in un gioco da tavolo, occorrono enormi carte territoriali con centinaia se non addirittura migliaia di soldatini. Le mosse e i combattimenti si ottengono facendo misurazioni con righe e cordicelle dopo aver consultato massicci volumi di regole e tabelle. L'unica alternativa sta nell'eliminare ogni forma di realismo, limitandosi alla sostanza del combattimento ritualizzato di giochi come gli scacchi, dove le regole sono facili da apprendere e nessuno dei due giocatori parte con un vantaggio materiale.

Teoricamente un wargame da tavolo che occupi tutta l'ala est della vostra villa padronale può essere, adesso, accuratamente modellato in pochi centimetri quadrati di piastrine di silicio e al massimo, in un paio di dischetti. Questa naturalmente è una fortuna per quelli di noi che non hanno qualche decina di metri quadrati liberi in casa e che si accingono a giocare soltanto quando ripongono l'asse da stiro. Anche se avete a disposizione una stanza libera per giocare un wargame tradizionale con soldatini, il computer può risparmiarvi un sacco di problemi legati all'applicazione di una serie di complicate regole - un gioco come *Eaglebearer* della Battle Honours (una casa inglese di software specializzato) può essere usato in combinazione con soldatini di piombo e modellini di paesaggio per lo svolgimento delle battaglie. *Eaglebearer* tiene conto anche di fattori quali il morale delle truppe o le perdite e introduce variabili come le condizioni atmosferiche e le morti dei comandanti, e in più non necessita di regole scritte.

La segretezza è una questione di primaria importanza quando si combatte una battaglia reale, ma è difficile da ottenere in un gioco da tavolo dove tutto è in vista. Quanto più riuscirete a dissimulare la vostra "forma", come direbbe Sun Tzu, lo stratega orientale, tanto più avrete in pugno la situazione. I computer consentono in qualche misura una forma di segretezza - ad esempio delle unità possono essere collocate all'inizio del gioco, ma venire rivelate sono quando vengono localizzate dai soldati del nemico. Naturalmente, se due giocatori usano il medesimo schermo, è piuttosto difficile tenere nascoste le vostre truppe per un attacco di sorpresa ai fianchi. Tuttavia al giorno d'oggi sono sempre di più le persone che posseggono un computer. Collegando via cavo due o più computer insieme, è possibile superare questo problema e volendo fare un passo ulteriore si può ricorrere alle linee telefoniche ed ai modem, e in questo modo non è più nemmeno necessario che i giocatori si trovino nella stessa stanza.

E naturalmente con il computer non è indispensabile avere un amico con cui giocare: in teoria ogni war-game include un avversario gestito dal computer stesso, contro il quale è possibile sfoderare le proprie abilità strategiche. Tuttavia non è la soluzione ideale sul piano della segretezza, perché c'è una qualche verità quando si sostiene che i computer antagonisti imbrogliano sbirciando nelle vostre unità di memoria.

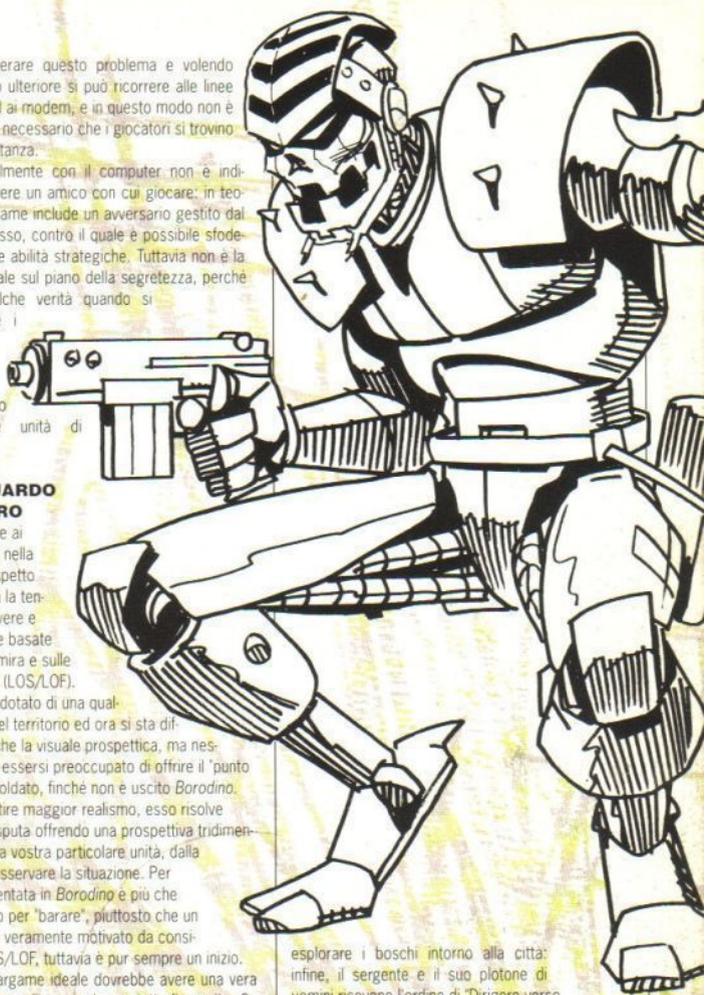
UNO SGUARDO AL FUTURO

Parallelamente ai miglioramenti nella grafica, mi aspetto che prosegua la tendenza verso vere e proprie regole basate sulle linee di mira e sulle linee di fuoco (LOS/LOF). Ogni gioco è dotato di una qualche mappa del territorio ed ora si sta diffondendo anche la visuale prospettica, ma nessuno sembra essersi preoccupato di offrire il "punto di vista" del soldato, finché non è uscito *Borodino*. Oltre a garantire maggior realismo, esso risolve qualunque disputa offrendo una prospettiva tridimensionale da una vostra particolare unità, dalla quale poter osservare la situazione. Per come è presentata in *Borodino* è più che altro un modo per "barare", piuttosto che un qualche cosa veramente motivato da considerazioni LOS/LOF, tuttavia è pur sempre un inizio.

Il mio wargame ideale dovrebbe avere una vera e propria catena di comando per tutto l'esercito. Se si desidera che tutto il fianco destro faccia una determinata cosa, non bisognerebbe muovere ciascuna unità o soldato individualmente. La catena di comando è naturalmente un buon esempio della classica struttura ad albero, che non dovrebbe angustiare più di tanto i programmatori cresciuti su fogli elettronici e database - dovrebbero essere in condizione di applicare ai wargames dei principi di programmazione ormai familiari.

In cima all'albero sta seduto il comandante in capo. I suoi ordini sono chiari e assoluti, ad esempio: "Invadere la Polonia". Tali ordini percorrono l'albero di comando verso il basso, divenendo man mano sempre più precisi e perfezionati. Un brigadiere può ordinare ad un'unità di ricognizione di esplorare i boschi intorno alla città: infine, il sergente e il suo plotone di uomini ricevono l'ordine di "Dirigere verso la fattoria ad est della vostra posizione".

Le piccole unità individuali ai piedi dell'albero costituiscono in primo luogo gli arti dell'esercito, ma ne forniscono anche gran parte dei sensi. Gli ordini vengono interpretati, raffinati e le direttive generali vengono puntualizzate man mano che i comandi percorrono l'albero verso il basso, ma al tempo stesso le informazioni sui movimenti e le disposizioni del nemico devono ritornare in alto verso il quartier generale. Il compito dei servizi segreti consiste nel raccogliere e ricostruire piccoli pezzi di informazioni e ricomporli in un quadro d'insieme che sia utile per formulare strategie e modificare tattiche. Un computer wargame ideale dovrebbe comprendere un sistema di ricostruzione dei frammenti di informazione raccolti sul campo in un quadro utilizzabile dal giocatore.

Nel definitivo computer wargame del futuro, la gestione dei comandi, degli ordini e della raccolta di informazioni necessarie a simulare situazioni reali, saranno probabilmente ottenute usando qualche forma di linguaggio tipico da battaglia - i computer per il momento non sono in grado di capire il linguaggio umano. Ovviamente, ogni perfezionamento di un sistema può avere i suoi pericoli: se eravate al comando di un piccolo squadrone di carri armati e non avete obbedito agli ordini, in un wargame più sofisticato vi potrebbe succedere di comparire davanti alla Corte Marziale e di essere degradati ad "Assistente Spalatore di 7° classe" nelle miniere di ardesia...

All'interno di un modello realistico di albero di comando che consenta la comunicazione a due vie di informazioni, il tempo diviene molto più importante, cosa che i giocatori di scacchi conoscono da secoli. Ogni comandante che si rispetti è consapevole che menare colpi e basta è probabilmente la mossa meno tattica da compiere durante una battaglia. Come nello Judo, una piccola forza, se applicata al momento giusto, può atterrare prontamente un avversario molto più potente. Sfortunatamente, se in un computer wargame non siete direttamente a capo di tutte le vostre unità, è sempre un po' difficile per gli ufficiali "computerizzati" interpretare le ragioni che soggiacciono ai vostri ordini e fare quello che voi pretendete da loro. Purtroppo non è possibile giustiziarli per aver disobbedito agli ordini ma potete sempre decidere di telefonare alla ditta che vi ha venduto il gioco per farvi ridare i soldi!

Infine c'è il caso che negli scacchi non esiste ma nella vita reale si. I fucili si inceppano, le bombe non esplodono e il 19 (inteso come tram) può apparire alla fermata proprio appena ci arrivate. In ogni singolo combattimento ci potrebbero essere una grande varietà di esiti possibili che costringono il giocatore a pensare di testa sua e adattare i suoi piani - un comandante non può mai garantire che dei tiratori scelti saranno capaci di fermare un attacco o che un'intera divisione di carri armati non sarà bloccata da una squadra di paracadutisti ,che gli impediscono di attraversare un ponte. Dovete avere sempre pronte delle alternative e comprendere che il semplice peso numerico non porta necessariamente al successo - un motivo per cui gli ufficiali sono spesso abili nel mondo degli affari.

Prima o poi saremo in grado di giocare giochi che simulino propriamente la guerra. La vecchia massima che "Nessun piano sopravvive al contatto col nemico" verrà accuratamente rispettata, come dovrebbe essere. Saremo in grado di esercitare la nostra competitività e flessibilità di pensiero, senza la morte e la devastazione di una vera guerra. Non è il combattimento in sé che rende gli uomini crudeli o violenti - esso si limita soltanto gettare la maschera della civilizzazione, rivelando quello che si cela al di sotto. In un certo senso, i wargames sono un mezzo per scoprire qualche cosa di noi stessi più che un insensato esercizio di violenza. Anzi, si può affermare che i wargames rappresentano una maggiore sfida cerebrale e hanno un'influenza negativa minore degli insulsi sparatutto di ambientazione militare.

a pagina 66 un'estratto dal libro
- L'arte della guerra
- Sun Tzu
- Guida Edizioni

BATTLES OF NAPOLEON

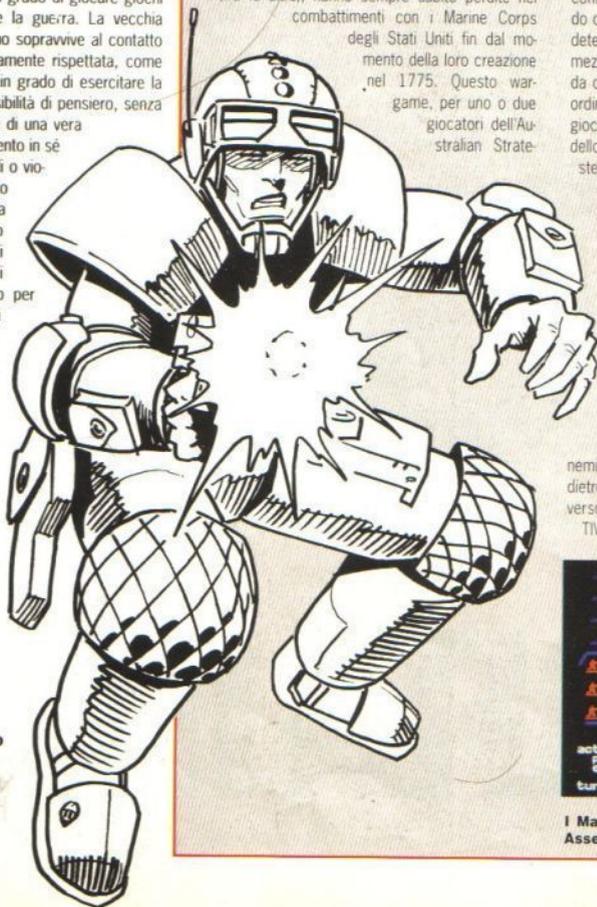
Il simulatore dell'Imperatore francese dell'SSI.

923

Settanta miglia a ovest di Mosca si trova la piccola città di Borodino. Qui nel 1812 la Grand Armée, guidata da Napoleone, sconfisse le forze russe comandate dal Principe russo Kutusov, ma pagò pesantemente la vittoria - infatti alla fine del 1812, la Grand Armée cessò di esistere come unità combattente.

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L59000d	USCITO
IBM PC	L69000d	Metà Maggio
Sono possibili altre versioni		

La battaglia di Borodino è uno degli scenari previsti in questo wargame per uno o due giocatori della SSI. Gli altri tre scenari disponibili sono Auerstadt, Quatre Bras e Waterloo. Esiste anche un'opzione per creare dei vostri scenari o per far si che il computer generi a caso delle "ipotetiche" battaglie. Il gioco è suddiviso in due sezioni principali, ordini e combattimento, e ciascuna sezione si articola in varie fasi. Durante la fase degli ordini per prima cosa dovete assegnare obiettivi e comandanti alle vostre truppe (i comandanti giocano un ruolo importante nell'efficienza di una divisione). Una volta

TRUPPE messicane, tedesche, giapponesi, coreane e vietnamite (fra le altre), hanno sempre subito perdite nei combattimenti con i Marine Corps degli Stati Uniti fin dal momento della loro creazione nel 1775. Questo wargame, per uno o due giocatori dell'Australian Strategic Studies Group, è una storia delle battaglie dei Marines dal 1847 al 1968. Si possono giocare otto conflitti storici, iniziando da Mexico City e concludendo con Hue. Ogni gioco dura un numero di turni predeterminato, con quattro turni al giorno (mattino, mezzogiorno, pomeriggio e notte). Una volta deciso da che parte si gioca, è il momento di impartire gli ordini. Le vostre forze sono divise in divisioni e ogni giocatore può avere fino a tre divisioni, a seconda dello scenario. Le divisioni sono a loro volta composte da reggimenti che, a loro volta, si dividono in battaglioni. Le unità più piccole a cui si possono impartire gli ordini sono i reggimenti. Le condizioni di un reggimento, ad esempio il fatto che sia impegnato oppure in contatto o lontano miglia da un'unità nemica, influenzano il tipo di ordini che vi è consentito impartire. Immaginate di avere tre reggimenti in una divisione. Il Reggimento Uno è impegnato con il nemico, perciò gli impartirete l'ordine di attaccarlo tramite l'ordine ASSAULT. Il Reggimento Due è in contatto con un'altra unità nemica, perciò gli ordinerete di sondare le linee nemiche con l'ordine PROBE. Il Reggimento Tre è dietro le vostre linee e desiderate farlo muovere verso la linea del fronte. Impartitegli l'ordine OBJECTIVE (obiettivo), poi fate scorrere una lista prede-

I Marine si preparano ad invadere Iwo Jima. Assegnate gli obiettivi da attaccare.

http://speccy.altervista.org/

Lo scenario di Borodino - Eugene si prepara a dare l'assalto alla Grande Ridotta.

Lo scenario di Austerstadt - modificare la formazione di un'unità è semplicissimo.

eseguito tutto ciò, entrate nella fase operativa, dove muoverete le vostre unità, modificherete la loro direzione e selezionerete i bersagli che essi dovranno attaccare nella fase successiva. Se vi risulta impossibile bersagliare un'unità nemica perché non ve ne sono nella vostra linea di mira, ma sospettate che una di esse possa risultare visibile al turno successivo, potete designare come bersaglio il quadrato vuoto e l'unità nemica che vi entrerà sarà automaticamente sotto tiro. Dopo aver mosso tutte le vostre unità e che vi ritenete soddisfatti di come sono messe le cose, premete il tasto ed entrate nella fase di combattimento. A questo punto si risolve tutto il combattimento, compreso il fuoco d'artiglieria e delle truppe, per entrambe le parti. Quindi il computer (o il vostro avversario umano) fa le sue mosse e poi ripartite da capo dalla fase di assegnamento del comandante. Ogni battaglia dura un numero stabilito di turni (dove ciascun turno corrisponde a mezz'ora in tempo reale) con relazioni complete sulle battaglie al termine di ogni turno che vi forniscono un resoconto aggiornato sull'andamento della battaglia. Alla fine del gioco vince colui che ha totalizzato più punti, i quali si ottengono raggiungendo e mantenendo gli obiettivi e distruggendo le unità nemiche. *BON* è un gioco complesso, ma il sistema di gioco è più semplice da usare rispetto a quello di *Overrun*. È davvero emozionante riuscire a costringere il computer (se state giocando da soli) ad adottare particolari strategie globali - provate a selezionare l'opzione Contrattacco-Automatico se state diventando particolarmente bravi in uno scenario! E l'opzione di modifica degli scenari vi consente di ricavare moltissime possibilità di gioco, sia da soli che in due. Roba eccellente.

VERSIONE C64

La grafica e il suono sono come ce li si può aspettare. Lo svolgimento del gioco è un po' lento ma è di facile comprensione e gli scenari vanno dal piccolo e semplice al grande e complesso. Le variazioni disponibili faranno sì che torniate a giocarlo per mesi e mesi.

GRAFICA 6 FATTORE QI 7
AUDIO 1 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 923

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un sistema facile che vi spinge a giocarlo per mesi.

HALLS OF MONTEZUMA

SSG si arruola nel Corpo dei Marines

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L49000	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

terminata di obiettivi e ordinategli di avanzare (ADVANCE) verso quello che ritenete più opportuno. Una volta che tutte le vostre unità hanno ricevuto i loro ordini, che voi avete assegnato i battaglioni indipendenti ai reggimenti che li richiedono (un battaglione di artiglieria assegnato al Reggimento Uno nell'esempio può essere una buona soluzione), è il momento di pensare all'assegnazione del supporto aereo ai reggimenti che ne hanno bisogno (naturalmente qui le condizioni climatiche giocano un ruolo primario). Poi schiacciate il tasto e osservate i risultati delle mosse e del combattimento.

La vittoria nei vari scenari avviene in base ad un punteggio assegnato quando raggiungete e mantenete gli obiettivi e distruggete le unità nemiche. Per acquisire dimestichezza, non solo con il sistema ma con ciascun scenario, suggeriamo di modificare leggermente le cose in vostro favore. Per iniziare, potete scegliere tra una partita impegnativa (in cui al computer vengono dati benefici casuali, ma efficaci) e una partita normale e se qualcuna delle due parti dovrà avere qualche tipo di vantaggio. La natura della battaglia cambia a seconda dello scenario, così come la scala della mappa: ad e-sempio, nello scenario di Pusan si combatte su una scala molto più ampia rispetto a quello di Hue, il che naturalmente influenza per ogni scenario la vostra tattica e strategia (che naturalmente è influenzata anche dalla composizione e disposizione delle forze nemiche).

Halls of Montezuma è un gioco difficile, specialmente se vi ponete dei limiti e fornite al computer qualche vantaggio non-storico (come suggerisce il manuale che accompagna il gioco). Il sistema di comandi è semplice da usare e l'opzione incorporata di modifica degli scenari, che vi consente di alterare quelli esistenti o di crearne di nuovi: vi terrà impegnati per un po'.

VERSIONE PC

La grafica è standard, specialmente quella per le macchine EGA ma questa non è una novità e non sminuisce il gioco, che si gioca bene.

GRAFICA 4 FATTORE QI 7
AUDIO 1 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 884

A Belleau Wood. Qui state comandando truppe alleate oltre che americane.

Lo scenario di Hue. In questa guerra di strada sono necessarie tattiche diverse.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Facile da giocare e tante cose da fare.

KAMPFGRUPPE

SSI sul fronte orientale

QUESTA versione di *Kampfgruppe* è il primo tentativo della SSI di affrontare un wargame su un terreno pericoloso come quello di Amiga. Purtroppo la SSI ha commesso un errore (non ha usato brillantina Linetti?, n.d.r.): ha trascurato le caratteristiche grafiche e sonore dell'ultimo nato della famiglia Commodore.

Il gioco per la verità è un classico, pluri-vincitore di premi specializzati, e tratta di una serie di combattimenti tra mezzi corazzati sul fronte russo in un arco di tempo che va dal 1941 al 1945. Le opposte fazioni sono, naturalmente, tedesche e sovietiche, impegnate in quel periodo a disputarsi la gloria sul terreno circostante le città di Bryansk, Stalingrado, Kiev e Berlino.

Oltre agli scenari storici il gioco ha comunque ampie possibilità di personalizzazione, sia per la pressoché esaustiva gamma di armi e mezzi a disposizione, sia perché la predisposizione tattica ed un buon numero di opzioni "custom" si prestano ad ogni genere di fantasia creativa da parte del giocatore esperto.

All'attacco verso Kiev: nella parte bassa dello schermo la lista dei comandi.

Il wargame in sé non è facile e non è destinato ad utenti poco esperti nell'arte di guerreggiare sui tavoli o su video, fatto com'è di sofisticate opzioni e di complessi rapporti di gerarchia tra le unità, caratteristiche scarsamente evidenziate del resto anche dall'interfaccia-utente del gioco. Il livello tattico del wargame (plotone) complica ulteriormente le cose, specie ad un novizio, che magari si era appena entusiasmato con qualcosa di facile e di meno impegnativo come Empire.

Superati indenni questi momenti di ostilità, Kampfgruppe è un vero wargame con la "W" maiuscola e dà non poche soddisfazioni a chi ha la forza di leggersi attentamente le accurate istruzioni e di incominciare una partita con la mente serena. Se siete di questa idea premuratevi di convincere un amico a giocare con voi: insieme supererete indenni le difficolta' di approccio.

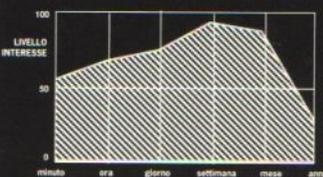
PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L69000d	USCITO
AMIGA	prezzo nc	USCITO

VERSIONE AMIGA

Una principessa travestita da ranocchia: se avete il coraggio di baciarla avrete di che divertirvi per un bel pezzo. La metafora fa schifo ma rende l'idea.

GRAFICA	4	FATTORE QI	9
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 850

CURVA INTERESSE PREVISTO

Difficile per i giocatori alle prime armi.

WARGAME CONSTRUCTION SET

Battaglie su misura con la SSI

WARGAME Construction Set è l'equivalente del GAC per gli amanti dei giochi di guerra. Infatti, senza alcuna esperienza di programmazione, è possibile creare degli scenari di guerra di qualunque epoca, passata presente e futura. Il titolo non è recentissimo, ma ci è sembrato interessante parlarne in questo speciale dedicato ai giochi di guerra. Il programma comprende due parti: l'Editor che consente di disegnare uno scenario o modificarne uno precedentemente creato; il Gioco che permette di mettere in pratica quello che si è creato. Con WCS è possibile costruire battaglie tra eserciti moderni, duelli in stile fantasy, guerre stellari e simulazioni storiche. Il disco programma contiene 8 scenari già definiti che dimostrano le capacità di WCS: si può scegliere tra una classica battaglia tra carri armati (Rommel 88) alla più moderna Delta Force Rescue (in cui bisogna liberare tre generali NATO presi in ostaggio dai terroristi). Il modo migliore per imparare ad usare WCS è di giocare uno di questi scenari, così da capire la struttura del gioco per poi modificarlo.

Prima di disegnare uno scenario al computer è consigliabile prendere carta (possibilmente a quadretti) e penna per disegnare il "campo di battaglia". Una volta che siete soddisfatti potete trasferire il tutto sul computer, tenendo conto che la mappa a scorrimento può avere una dimensione di quattro volte quella dello schermo. Il paesaggio può essere completato con l'inserimento delle icone raffiguranti strade, alberi, ponti, colline, costruzioni, fiumi e montagne, manovrando col joystick un cursore sullo schermo. Dopo aver definito lo scenario su cui si svolgerà la battaglia dovete assegnare a ciascuna delle 31 unità che si affrontano sul campo di battaglia i valori delle 14 variabili, tra cui potenza di fuoco, valori di attacco e difesa, capacità di movimento, portata e tipo delle armi, ecc. Inoltre, è possibile stabilire quando una data unità entra in gioco, ad esempio al secondo giorno di gioco, così da creare particolari situazioni. Ciascuna unità può rappresentare un solo guerriero, un plotone od un intero esercito in un conflitto globale.

WCS, come tutti i programmi di montaggio, ha i suoi limiti. In circolazione si trovano wargame molto migliori, ma non ha rivali come strumento per sviluppare idee sui giochi di guerra e/o costruire scenari per voi ed i vostri amici.

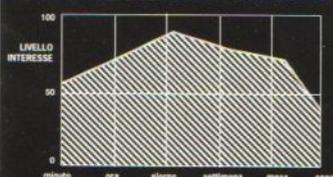
PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L49000d	USCITO
ATARI ST	L59000d	IMMINENTE

VERSIONE C64

WCS è un buon sistema per costruire scenari di guerra da giocare da soli o tra amici: è facile da usare e con un po' di fantasia ed ingegno si riescono a creare giochi discreti. Non aspettatevi però di realizzare un vero e proprio wargame: ci vuole molto di più.

GRAFICA	5	FATTORE QI	8
AUDIO	N/A	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 865

CURVA INTERESSE PREVISTO

Imperdibile per tutti gli amanti dei WG

EUROPE ABLAZE

La SSG promette lacrime e sangue

LO scontro aereo tra la Luftwaffe e le forze alleate durante la 2° Guerra Mondiale è al centro di questa simulazione della SSG. Il gioco comprende tre scenari storici che simulano le alterne vicende della guerra. Il primo scenario è la Battaglia d'Inghilterra, dal 10 agosto al 4 Settembre 1940, il secondo scenario raffigura gli attacchi notturni dei bombardieri alleati in Germania e il bombardamento di Amburgo, mentre il terzo simula il definitivo attacco alleato nel cuore della Germania del 1944. In ogni scenario sono disponibili tre livelli di comando, due dei quali sono controllabili direttamente dal giocatore (possono partecipare fino a sei giocatori per ciascuna fazione). Uno è il Comandante in capo, che traduce le direttive del Comando Supremo (sempre il computer) in obiettivi e procedure operative per la flotta aerea. L'altro è rappresentato dai Comandanti delle flotte aeree che dirigono i vari squadroni sotto il loro controllo in modo che raggiungano gli obiettivi prefissati. Il Comandante in capo può dare i suoi ordini solo una volta al giorno, esattamente allo scoccare della mezzanotte. Le missioni di bombardamento sono pianificate due volte al giorno (a mezzanotte le missioni durne, a mezzogiorno quelle notturne) e richiedono selezione del bersaglio, pianificazione della rotta, velocità di volo, scelta dell'ora X e assegnazione degli squadroni. I caccia possono invece eseguire missioni di intercettazione e pattugliamento in risposta a segnalazioni da terra o via radar.I bersagli vanno da centri abitati (bersagli civili, industriali e porti) a stazioni radar, aeroporti e strade. Vince chi totalizza più punti, i quali vengono assegnati in base agli obiettivi bombardati e agli aerei nemici abbattuti.

Il GAME DESIGN KIT può essere usato per creare delle varianti allo scenario, che vi terranno impegnati per molto tempo. Il suo data base comprende 24 tipi di aerei con 255 squadroni, 127 aeroporti militari, 63 città con popolazione, stazioni radar, industrie. Le fasi di disegno sono inoltre illustrate con uno scenario-tutorial del tutto nuovo che ricrea le operazioni strategiche aeree nel teatro del Mediteranneo nel marzo 1944.

La mappa dell'Inghilterra: è il momento di dislocare la contraerea.

PIANO DELLE USCITE

C64/12864	L59000d	USCITO

VERSIONE C64

La grafica è il minimo essenziale e la giocabilità è buona. Anche se il sistema di ordini è un po' complesso, merita di essere preso in considerazione.

GRAFICA 2 — FATTORE QI 7
AUDIO 1 — FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 800

CURVA INTERESSE PREVISTO

LIVELLO INTERESSE: 100, 50, 0 — minuto, ora, giorno, settimana, mese, anno — C64

Un WG un po' datato ma impegnativo

BLITZKRIEG AT THE ARDENNES

La Battaglia delle Ardenne della COMMAND SIMULATIONS

IL PRIMO coraggioso tentativo da parte di una semisconosciuta software house americana di creare dal nulla un wargame in grado di sfruttare appieno le caratteristiche di Amiga è rappresentato da *Blitzkrieg at the Ardennes*.

Lo scenario scelto per cimentarsi in questa pionieristica impresa è uno dei più suggestivi e cruenti della Seconda Guerra Mondiale: la disperata controffensiva tedesca che va sotto il nome di Battaglia delle Ardenne. Con la guerra oramai alle porte di casa, Hitler, alla fine del 1944, ha dalla sua solo la chance di arrestare l'offensiva alleata con un attacco a sorpresa, volto a dargli del tempo prezioso per lo sviluppo delle armi segrete che gli avrebbero permesso di cambiare il corso della guerra con un colpo di coda finale. L'esito della vicenda è ben noto a tutti, del resto se fosse andata altrimenti questa recensione sarebbe stata scritta in tedesco...

La fase iniziale di disposizione delle unità sul teatro delle Ardenne.

Il gioco della Command Simulations che ripropone questa importantissima e decisiva fase di guerra ha molte frecce al suo arco. Anzitutto il fatto di avere utilizzato regole, mappa e pedine come se fossero state trasferite direttamente da un wargame da tavolo. È sorprendente tra l'altro constatare con quale accuratezza sia stato disegnato il campo di battaglia, suddiviso diligentemente in esagoni, colorato e ben descritto in asperità e rilievi geografici.

I motivi di interesse del gioco non si fermano però alla cura dell'aspetto grafico. Il sonoro, ad esempio, è veramente sorprendente, con i rumori digitalizzati dei carri in movimento, delle truppe in marcia ed il sinistro sibilo delle V2 in picchiata sulle città fiamminghe da espugnare.

Sfortunatamente, tra tante doti, *Blitzkrieg* at the Ardennes non ha saputo scegliere una dinamica di gioco all'altezza. Classici menu a tendine, in alternativa a combinazioni di tasti, controllano tutte le opzioni dei guerrafondai in erba, ma sovente la risposta ai comandi è spiacevolmente lenta, segno di una programmazione un po' artigianale. La gestione del movimento delle pedine è poi decisamente farraginosa e complicata. Il pezzo, anche per essere spostato di un solo esagono, deve essere piazzato dapprima in una specie di pozzo, e da qui ricondotto alla nuova locazione. La situazione crea non pochi imbarazzi e sovente induce a perdere traccia delle manovre che si intendono fare sul terreno di gioco.

Con un po' di abitudine si fa il callo anche a questo, ma certo si poteva far di meglio.

PIANO DELLE USCITE

C64/128	L59000d	USCITO

VERSIONE AMIGA

Blitzkrieg at the Ardennes è valido per quello che è: il primo wargame concepito interamente per Amiga. Sfortunatamente manca di quel piccolo tocco che l'avrebbe reso immortale.

GRAFICA 8 — FATTORE QI 7
AUDIO 8 — FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 770

CURVA INTERESSE PREVISTO

Splendida grafica, ottimi effetti. Un po' debole il WG.

L'assegnazione degli obiettivi alle vostre unità nello scenario di Franklin. Fu qui che i Confederati sorpresero le forze dell'Unione intente a riparare un ponte.

DECISIVE BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR VOLUME III

L'ultimo capitolo della SSG

Questo è il terzo ed ultimo capitolo nella serie di giochi SSG, che trattano delle più importanti battaglie di quella che è universalmente riconosciuta come la prima guerra 'moderna'.

Il volume III include sei delle battaglie meno conosciute, tra cui quelle di Atlanta e Spotsylvania. Le altre sono Wilderness Tavern, Cold Harbour, Nashville e Franklin. Ogni scenario dura un numero fisso di turni e vince chi (è un gioco per uno o due giocatori) totalizza il maggior numero di punti raggiungendo e mantenendo gli obiettivi e distruggendo le unità nemiche.

C'è una fase di ordini ed una di combattimento per ciascun turno e gli ordini vengono impartiti alle singole unità tramite menu, un po' come avviene in *Halls of Montezuma*. Sebbene il sistema sia affine, ci sono differenze che rispecchiano il periodo storico: ad esempio, se disattivate l'opzione radio, le vostre linee di comunicazione verso il Quartier Generale e le unità subordinate ne risulteranno disturbate, saranno cioè influenzate dalle condizioni climatiche e via dicendo, il che rende il gioco molto più emozionante, specialmente se optate per i movimenti nascosti.

SSG ha di nuovo prodotto un altro ottimo gioco: Il sistema è di facile uso ed il gioco è scorrevole. Vi ci vorranno mesi per impratichirsi con tutti gli scenari e tutte le opzioni e a quel punto potete ricominciare da capo e creare i vostri scenari personali utilizzando l'opzione incorporata.

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L49000d	IMMINENTE
IBM PC	L59000d	USCITO

VERSIONE C64

La grafica e il sonoro sono buoni, la giocabilità anche e dovrebbe divertirvi a lungo.

GRAFICA 5 — FATTORE QI 7
AUDIO 2 — FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 916

CURVA INTERESSE PREVISTO

Senza dubbio un titolo da collezione.

ENCYCLOPAEDIA OF WAR: ANCIENT BATTLES

CCS in groppa agli elefanti

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L25000d	USCITO
IBM PC	L39000d	USCITO

VERSIONE C64

La grafica è un po' più colorata di quella della versione PC e il sonoro è praticamente identico.
Il sistema di ordini non cambia e la sua semplicità lo rende adatto ai giocatori principianti.

GRAFICA 5 — FATTORE QI 7
AUDIO N/A — FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 742

VERSIONE PC

La grafica è il minimo essenziale e il sonoro in pratica non esiste. Il sistema di ordini è di facile uso e non richiede molto tempo per acquisirne padronanza.

GRAFICA 4 — FATTORE QI 7
AUDIO N/A — FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 742

QUESTO gioco, che è il primo della serie di wargames di R.T. Smith, che fanno la cronaca delle guerre dai primordi ai giorni nostri, ha per oggetto le battaglie dell'antichità, complete di plotoni con tanto di elefanti e carri falcati.

Il gioco per uno o due giocatori è fornito di cinque scenari ed un opzione 'designer' che vi consente non soltanto di combinare una grande varietà di eserciti, ma anche di disegnare mappe e scenari.

La sequenza comincia con l'impartire ordini alle proprie truppe (il numero di ordini consentiti dipende dal numero di generali che avete in campo), dopo di che bisognerà attendere che il vostro avversario abbia fatto lo stesso prima che il combattimento (comprendente sia gli scontri a distanza che quelli corpo-a-corpo) si risolva e le vostre divisioni abbiano una nuova possibilità di movimento. Impartire gli ordini è estremamente semplice: basta selezionare un'unità, muovere il cursore verso il punto desiderato e premere Enter. Poi basta decidere quali unità dovranno seguire quella che ha ricevuto gli ordini e quali invece dovranno andare in altra direzione.

Questo WG non eguaglia le creazioni precedenti dell'autore né per i dettagli né per le qualità ed il numero di opzioni a vostra disposizione durante il gioco è limitato, ma lo si gioca bene e le opzioni di modifica vi consentiranno di trarre il massimo dal gioco. Vale la pena di dargli un'occhiata, specialmente se vi interessa il periodo storico.

Chiedendo rapporti dalle vostre unità otterrete utili informazioni.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Semplice, ma giocabile per un bel po'.

BREACH

I Marines spaziali della OMNITREND

SE avete letto la recensione di *Paladin* su K5, dovreste avere un idea di cosa è *Breach*. Per coloro che non l'hanno letta, ecco di cosa si tratta.

Breach è un semplice wargame tattico, completo di 10 missioni da compiere (sono disponibili dischi extra con scenari per altre 16 missioni). Controllate un piccolo plotone (di cui lo scenario determina la consistenza numerica) di Marines Spaziali, uno dei quali è a capo del plotone. Se completate la missione, le caratteristiche del capoplotone miglioreranno (ad esempio, la mira): ma se lasciate che venga ucciso, dovrete creare un nuovo capoplotone usando il "crea-scenari" incorporato, che vi permette di modificare gli scenari esistenti, oppure di crearne di nuovi.

Ogni missione è regolata dal tempo e possiede un differente obiettivo: ad esempio, nello scenario Breeder dovete salvare alcuni prigionieri da una base di alieni entro 30 minuti di tempo di gioco (ogni turno dura 30 secondi). Il movimento durante il gioco dipende dai punti-movimento dei singoli membri del plotone. I punti si consumano muovendo, sparando, raccogliendo oggetti e così via. Una volta esauriti tutti i punti di movimento del vostro plotone, cliccate sull'icona e il computer muoverà le proprie forze.

Breach è molto facile da giocare e non è male anche giocato da soli. Ci sono delle parti noiose (ad esempio non ci si può muovere in un quadrato occupato da qualcun altro, il che comporta frequenti e costose deviazioni) ma una volta che lo sapete potete compensare la cosa. E' semplice ma giocabile e l'opzione di modifica degli scenari vi terrà impegnati per un bel po'.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
IBM PC	prezzo n.c.	IMMINENTE
MAC	prezzo n.c.	IMMINENTE

Il capo squadra Mahoon si prepara ad affrontare dei nemici alieni.

VERSIONE AMIGA

Come in *Paladin*, la grafica è molto semplice, ma gli effetti sonori sono buoni. Se cercate un gioco facile da giocare sul tipo di *Rebelstar*, potreste trovare di peggio.

GRAFICA	5	FATTORE QI	6
AUDIO	5	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 761

CURVA INTERESSE PREVISTO

Facile e divertente da giocare.

FIRST OVER GERMANY

Volate nei cieli con la SSI

INGHILTERRA, 1942. Il 306° Gruppo Bombardieri americano giunge alla nuova base a Turleigh per dare il suo contributo allo sforzo bellico degli alleati. Tornate indietro nel tempo con la SSI e prendete il comando di uno dei Bombardieri del 306° per scoprire se avete ciò che occorre per essere promossi. Prima di iniziare una delle 25 missioni incluse nel gioco, è necessario che impariate a pilotare uno di quegli enormi aerei; perciò prima di tutto ci sono un paio di missioni di addestramento da completare, comprendenti decollo e atterraggio singoli, decollo e volo in formazione e bombardamento. E molto semplice pilotare l'aereo, quindi non vi ci vorrà molto prima che possiate partecipare alle missioni e al gioco vero e proprio. L'aeroplano è visto dal di sopra e un pannello degli strumenti semplificato è visualizzato nella parte inferiore dello schermo. Se doveste imbattervi in aerei nemici, lo schermo commuta su una visuale dalla cabina e appare un rapporto sulla posizione dell'aereo nemico (detto Bogey), ad esempio: "Bogey è sulle 3 in basso." A questo punto premete un tasto per commutare su un cannoncino che in posizione tale da poter sparare al nemico e tentate di farlo esplodere prima che possa arrecare un qualche danno al vostro apparecchio e mettere a repentaglio la missione.

First Over Germany è più un gioco d'azione che un gioco di strategia, perciò non vi aspettate niente di più. Come gioco d'azione è piuttosto divertente e le 25 missioni dovrebbero consentirvi di giocarlo per molto tempo.

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L59000d	USCITO
IBM PC	L69000d	IMMINENTE

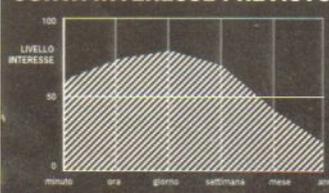
VERSIONE C64

La grafica e il sonoro sono buoni. E' molto facile entrare nel vivo del gioco, ma lo finirete in un tempo relativamente breve.

GRAFICA	6	FATTORE QI	4
AUDIO	2	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 725

Selezionate la vista corretta e preparatevi ad abbaterli prima che abbattano voi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Più arcade che WG. Un semplice divertimento.

SUN TZU E L'ARTE DELLA

"*L'arte della Guerra* di Sun Tzu," è scritto nella retrocopertina, "servì ai generali giapponesi per l' elaborazione della loro strategia, costituì il nucleo delle tattiche belliche di Mao Tse Tung, ispirò le decisioni militari e politiche di Chiang Kai-shek, fu impiegato dai Vietnamiti nella guerra contro Francesi e Americani."

Leggetelo, potreste imparare molto. Gli uomini d'affari hanno cominciato a studiare i suoi scritti proprio per tentare di sviluppare il lato competitivo nei riguardi dei loro rivali. In ogni caso, un libro che è stato scritto all'incirca intorno al 400 A.C. e che è tutt'oggi un'opera di riferimento nei collegi militari di tutto il mondo, deve avere qualcosa di interessante. I wargames del futuro continueranno a fare uso dei principi in esso contenuti, perciò, se siete giocatori di wargames, è un libro da non perdere assolutamente.

Anzi, per stimolarvi alla lettura, pubblichiamo, per gentile concessione dell'editore, un capitolo del libro. Buona lettura.

PUNTI DI FORZA E PUNTI DEBOLI.

1. Chi prende posizione sul terreno per primo, si troverà più fresco per la battaglia; chi arriva per secondo sul campo e deve predisporsi frettolosamente per lo scontro, sarà più stanco.

2. Il bravo generale impone perciò la sua volontà al nemico e non consente che sia questo a dettarla a lui.

3. Si concedono vantaggi al nemico se gli si permette di prendere posizione a suo gradimento; gli si infliggono danni se gli si impedisce di muoversi liberamente.

4. Se pertanto il nemico manovra in tranquillità, bisognerà disturbarlo; se è ben rifornito di cibo, si cercherà di tagliargli i viveri; se è tranquillamente accampato, lo si dovrà costringere a muoversi.

5. Bisogna apparire improvvisamente in luoghi dove il nemico sarà costretto ad allestire in fretta una difesa. Per ottenere questo effetto di sorpresa, è necessario giungere rapidamente nei luoghi dove non si è attesi.

6. Un'armata può percorrere grandi distanze senza difficoltà se procede attraverso un paese dove non sono presenti forze militari nemiche.

7. Per essere sicuri del successo dei propri attacchi, è necessario assalire soltanto i posti che non sono difesi. Per restare tranquilli al riparo delle proprie difese, è necessario attestarsi su posizioni inattaccabili.

8. Perciò è abile nell'attacco quel generale il cui avversario non sa che cosa difendere; ed è abile nella difesa quel generale il cui avversario non sa che cosa attaccare.

9. Oh, arte divina della sottogliezza e della segretezza! Per tuo mezzo impariamo ad essere invisibili e a non essere uditi, e così possiamo tenere il destino del nemico nelle nostre mani.

10. Si può avanzare ed essere assolutamente irresistibili se si attaccano i punti deboli del nemico; per ritirarsi e mettersi in salvo, in caso di inseguimento, è però indispensabile che i propri spostamenti siano più rapidi di quelli del nemico.

11. Quando si vuole provocare la battaglia, il nemico può essere costretto allo scontro anche se è riparato dietro alti bastioni e profondi fossati: basterà attaccare altri luoghi, obbligandolo a soccorrerli.

12. Se invece non si desidera combattere, si può impedire al nemico di venire a contatto anche se le linee dell'accampamento sono appena tracciate sul terreno: è sufficiente ricorrere a qualche stratagemma che risulti incomprensibile al nemico.

13. Per scoprire le posizioni del nemico, e rimanere nel contempo invisibili, bisognerà tenere le forze concentrate e obbligare il nemico a dividere le sue.

14. Il principio è quello di formare un solo corpo compatto mentre il nemico deve essere frazionato. Così ci sarà un "intero" contrapposto a parti separate, e questo significa che saranno i "molti" contro i "pochi".

15. Questo principio consente a una forza inferiore di attaccare una superiore e di metterla in

GUERRA

**SUN TZU
L'ARTE DELLA GUERRA
É PUBBLICATO DALLA
GUIDA EDITORI DI NAPOLI
ED É IN VENDITA NELLE
MIGLIORI LIBRERIE AL
PREZZO DI L.22000**

difficoltà.

16. Non bisogna far scoprire il luogo dove si intende dare battaglia: in tal modo il nemico sarà costretto a prepararsi contro un possibile attacco in diversi punti. Con le sue forze così divise in parecchi luoghi, si potrà affrontare in ogni punto una massa nemica proporzionalmente ridotta.

17. Volendo rafforzare l'avanguardia, il nemico indebolirà le retrovie; se rafforzerà queste, indebolirà quelle; se rafforzerà l'ala sinistra, indebolirà la destra; se rafforzerà l'ala destra, indebolirà la sinistra. Se spedisce rinforzi dappertutto, in ogni luogo sarà debole.

18. L'inferiorità numerica deriva quindi dalla necessità di prepararsi contro possibili attacchi (in più punti); la superiorità numerica deriva dal costringere l'avversario a fare questi preparativi.

19. Avendo deciso il luogo e il momento della battaglia, si ha tempo per predisporre il concentramento delle forze fin dalle più grandi distanze.

20. Ma se né il tempo né il luogo dello scontro sono noti, allora l'ala sinistra sarà incapace di soccorrere la destra, e l'ala destra parimenti sarà incapace di soccorrere la sinistra;l'avanguardia non potrà soccorrere la retroguardia, e viceversa. E questo sarà tanto più vero quanto più distanti tra loro sono le diverse parti dell'armata (...).

21. Sebbene secondo le mie stime i soldati di Yueh superino i nostri per numero, questo di per sè non garantisce loro la vittoria. Dico perciò che la vittoria può essere creata poichè se il nemico è più numeroso, si può evitare il combattimento.

22. Bisogna scoprire i piani del nemico e stimare quante siano le sue probabilità di successo.

23. Riuscendo a stanare il nemico, si scoprono le ragioni della sua attività o della sua inattività. Costringendolo a rivelare sé stesso, si mettono a nudo i suoi punti deboli.

24. Bisogna sempre confrontare accuratamente l'armata che si ha di fronte con la propria per dedurne in quale la forza è superiore e in quale è inferiore.

25. Nel prendere le decisioni tattiche, la prima preoccupazione sia quella di tenerle segrete. Se le decisioni restano nascoste, sono al riparo dell'attività delle spie e dalle macchinazioni delle menti più acute.

26. La gente comune non può capire come la vittoria possa ottenersi dalle mosse stesse del nemico.

27. Se tutti possono vedere le manovre concrete per mezzo delle quali uno vince, nessuno può vedere il grande disegno per mezzo del quale la vittoria si realizza.

28. Bisogna evitare la ripetizione delle tattiche che hanno già dato la vittoria una volta; le decisioni devono essere suggerite dall'infinita varietà delle circostanze.

29. Le tattiche militari sono infatti simili all'acqua che nel suo corso naturale scorre dai luoghi più elevati e si precipita verso il basso.

30. Così in guerra, la regola è di evitare ciò che è forte e di colpire ciò che è debole.

31. Come l'acqua traccia il suo corso secondo la natura del terreno dove scorre, così il generale pianifica la sua tattica vittoriosa in rapporto al nemico che ha difronte.

32. Perciò, come l'acqua non mantiene una forma costante, così in guerra non vi sono situazioni immutabili.

33. Colui che è in grado di modificare i suoi piani, adattandoli all'avversario, e perciò ottiene la vittoria, può essere definito un condottiero divino.

34. I cinque elementi, infatti, non sono egualmente distribuiti; le quattro stagioni non hanno una sede fissa. Ci sono giorni corti e giorni lunghi; la luna cresce e decresce.

http://speccy.altervista.org/

IL MEGLIO DELLA GUERRA

WAR SONG 1

SKY PILOT part 1&2	Eric Burdon
SUMMERS WARS	Penelope Houston
WAR DANCE	Killing Joke
ARMADED FORCES	Manufactur
WAR (remix)	Frankie G.T.H.
WAR PRAYER	Shamen
FIRE BOMB	Underneath What
MARCHIN OFF TO WAR	William Bell
AFTER WAR	Gary Moore
TICKING TIME-BOMB	Tackhed

WAR SONG 2

I DON'T WANNA BE DRAFTED	Frank Zappa
TOMMY GUN	Clash
GAMES WITHOUT FRONTIERS	Peter Gabriel
IL RE D'INGHILTERRA	Nino Ferrer
LIFE DURING THE WAR TIME	Talking Heads
SHIPBUILDING	Robert Wyatt/ Elvis Costello
TWO TRIBES	Frankie G.T.H.
WHO'LL STOP THE RAIN	C.C.R
BORN IN THE USA	Bruce Springsteen
JAH WAR	Ruts

WAR GAMES

U.M.S.	(RAINBIRD)
KAMPFGRUPPE	(S.S.I.)
BATTLES OF NAPOLEON	(S.S.I.)
CARRIERS AT WAR	(S.S.G.)
RUSSIA	(S.S.I.)
R. CHARGE AT CHICKAMAUGA	(S.S.I.)
PATTON VS. ROMMEL	(ELECTRONIC ARTS)
KNIGHTS OF DESERT	(S.S.I.)
ANCIENT ART OF WAR	(BRODERBUND)
WARGAMES CONSTRUCTION SET	(S.S.I.)

WAR BOARD GAMES

SQUAD LEADER	Avalon Hill
NAPOLEON'S LAST BATTLES	S.P.I./TSR
AMBUSH	Victory Games
THIRD REICH	Avalon Hill
EMPIRES IN ARMS	Avalon Hill
AXIS & ALLIES	Milton Badley
A GLEAM OF BAYONET	S.P.I./TSR
VIETNAM	Victory Games
FIRE IN THE EAST	G.D.W.
FRANCE '44	Victory Games

WAR FILM 1

DOVE OSANO LE AQUILE
IL GIORNO PIU' LUNGO
ORIZZONTI DI GLORIA
GALLIPOLI GLI ANNI SPEZZATI
I GIOVANI LEONI
LA GUERRA LAMPO DEI FRATELLI MARX
QUELLA SPORCA DOZZINA
APOCALIPSE NOW
DA QUI ALL'ETERNITÀ
OKINAWA

WAR

TERMOPILI	Persiani vs Greci
HASTINGS	Normanni vs Sassoni
POITIERS	Arabi vs Fenici
MILAZZO	Romani vs Cartaginesi
TSU-SHIMA	Giapponesi vs Russi
FEHRBELLIN	Olandesi/ Prussiani vs Svedesi
TRAFALGAR	Inglesi vs Francesi
ADRIANOPOLI	Visigoti vs Romani
SEDAN	Francesi vs Prussiani
LEPANTO	Coalizione Cattolica vs Turchi

WAR FILM 2

I CANNONI DI NAVARRONE
LA GRANDE GUERRA
LAWRENCE D'ARABIA
EXCALIBUR
TORA, TORA, TORA
LA CROCE DI FERRO
FULL METAL JACKET
LA BATTAGLIA DI ALAMO
LA BATTAGLIA DEI GIGANTI
1943, ALLARME A HOLLYWOOD

hanno collaborato:
Francesco D'Abramo - *Musica*
Maurizio Masini - *computer e board games*
Tonino Allevа e Ugo Falqui - *Film e Guerre*

http://speccy.altervista.org/

Nel 1977 fu lanciato il Voyager II - Invitando tutte le forme viventi dell'universo a venirci a trovare. Preparatevi - Avrete compagnia

ADVENTURE

In previsione del gigantesco Speciale Adventure del mese prossimo, il Pilgrim si prende una pausa. Ma vi tiene al corrente sugli ultimi titoli in arrivo e presenta (finalmente) la K-Conferenza sugli Adventure. Inoltre, date il vostro benvenuto a KYRIEL il nuovo valido collaboratore della rubrica delle avventure, che con sprezzo del pericolo lancia la proposta di una K-Helpline.

K-HELPLINE

Kyriel lancia una proposta: la K-Helpline. Voi cosa ne pensate?

Quanti di voi, sfogliando delle riviste inglesi, hanno pensato "Insomma, perché nessuna rivista italiana offre un servizio analogo anche a noi poveri avventurieri nostrani?" oppure Perché non esiste una rubrica fatta tutta per noi, che ci consenta di ottenere aiuti e suggerimenti in un tempo ragionevole?". Ma è ovvio amici, perché prima d'ora nessuna rivista italiana aveva avuto il coraggio (o forse dovremo dire si era presa la briga) di dedicare più di qualche paginetta, ogni tanto, ad un filo diretto con tutti gli avventurieri. K ha finalmente deciso di intraprendere questo esperimento e di creare uno spazio (prima ristretto, ma che potrà ingrandirsi se voi lo riterrete opportuno...) dove pubblicare richieste di aiuto, tavole rotonde, bug e così via, insomma, tutto quello che ci può essere di interessante in questo meraviglioso universo.

Vi sembra interessante? Se l'iniziativa vi piace, scriveteci una lettera, una cartolina oppure mandateci un messaggio in bottiglia: sapremo così cosa vi sta più a cuore e ci aiuterete a produrre una rubrica come piace a voi.

Stiamo preparando un adventurebase (un database con spiccate finalità avventuriere...) e se qualcuno più intraprendente vorrà darci una mano, saremo lieti di ricevere consigli su qualsiasi adventure (vecchio o nuovo non importa), mappe e soluzioni.

Pensate che se l'idea avrà fortuna, un giorno o l'altro potrebbe arrivarvi a casa una cartolina della K-Helpline con tanto di soluzione al problema che vi assilla!!! (Kyriel, non ti sembra di viaggiare un po' troppo con la fantasia?, n.d.r.).

Malgrado la grande richiesta di pubblicare soluzioni complete, cercherò di frenare questa tendenza e di dispensare consigli per superare singoli problemi in modo da non svelarvi quello che c'è dopo e quindi non rovinarvi il piacere di finire da soli il vostro sospirato adventure.

Gradirei sapere il vostro parere e le vostre considerazioni in merito alla pubblicazione di soluzioni complete: siete contrari o favorevoli? Sono utili oppure rovinano il piacere di progredire da soli? Preferite dei consigli che permettano di affrontare solo il problema che vi impedisce di proseguire? E in questo caso preferite delle risposte esplicite (per esempio USE TROWEL) oppure qualche aiuto criptico e misterioso?

Come vedete noi abbiamo lanciato una proposta: sta a voi ora prendere carta e penna e regalarci mezz'ora del vostro tempo. E se durante i primi tempi non riusciremo ad aiutarvi, ci sarà sempre un lettore, un avventuriero come voi, che potrà darvi una mano.

Lo sappiamo che sarà un lavoraccio, ma del resto siamo abituati a buttarci a capofitto negli adventure: questo sarà sicuramente uno dei più difficili e complessi...

PILGRIM PASSA IL TESTIMONE

Il Pilgrim, sempre alla ricerca di preziosi segreti e soluzioni da elargire agli amici avventurieri, nell'attraversare un antico e maestoso bosco, ha trovato ospitalità presso degli amici elfi e, non senza qualche rimpianto, ha deciso di prendersi una breve vacanza per riposare le stanche membra spossate da battaglie contro fieri draghi e malvagi cavalieri. Ma non ha potuto dimenticare i suoi doveri ed ha prontamente affidato la rubrica ad uno degli elfi più giovani ed esperti, l'elfo Kyriel, che passa le sue giornate sulla cima di un albero, sommerso da mappe ed antiche pergamene...

In altri termini, per motivi di tempo (ci sono solo 24 ore in un giorno), Pilgrim si dedicherà più alle recensioni e alla conduzione organizzativa della rubrica, mentre Kyriel farà da battitore libero, facendo quello che gli viene in mente, e curerà la parte di aiuti e consigli.

IN ARRIVO NUOVI TITOLI INFOCOM...

Proprio mentre stiamo andando in stampa, sono arrivate sulla nostra scrivania le tanto attese nuove avventure della Infocom, Shogun e Journey. Il mese prossimo troverete le recensioni complete di entrambi i giochi, intanto ecco delle anticipazioni.

(Sopra) *Journey* della Infocom: RPG con avventura testuale. (Sotto) *Shogun*: grafica a parte, è questa l'ultima avventura tradizionale della Infocom?

Shogun è un gioco che bisognerà valutare attentamente. È attualmente l'unico nuovo titolo della Infocom che aderisce fedelmente alla vecchia ricetta senza alcuna divagazione nel campo dell'RPG o delle avventure animate (come invece succede in Journey e Battletech). L'unica concessione al 1989 è l'aggiunta di immagini grafiche, peraltro eccezionali. Se ciò basterà per soddisfare gli utenti odierni è da vedere.

Se *Shogun* non avrà successo, potremo ricordarlo un giorno come l'ultima pura avventura della Infocom. Tempus fugit, eh ragazzi?

Journey, d'altro canto, è quasi altrettanto impor-

tante ma per un'altra ragione. Questo prodotto è il principale attacco della Infocom al mercato degli RPG, mercato nel quale molte altre società stanno investendo fior di soldoni. Se *Journey* supera l'esame, l'Infocom potrà tirare un sospiro di sollievo, altrimenti...

Curiosare tra le cose Infocom è un'attività interessante perché ci dà un'idea dello stato del mercato fantasy negli USA. Al momento, i segni non sono incoraggianti. La società ha pubblicato diversi giochi nel 1987 nuovi (*Nord'n'Bert, Plundered Hearts*, ecc.) e da allora non ha pubblicato quasi niente. Ora non sta vivendo momenti felici, mentre case come la Origin (*Ultima*) e la EA (*Bards Tale*) continuano a raccogliere grossi frutti.

Forse le vecchie avventure testuali dovrebbero semplicemente chiudere gli occhi e morire dolcemente... Leggete il riquadro della Conferenza sugli Adventure per trovarvi altri punti di vista...

LA LEVEL 9 ENTRA NELL'ARENA DEGLI RPG

La Level 9 ha quasi finito lo sviluppo del loro "sistema d'avventura animato" che le consentirà di produrre un completo RPG fantasy per la fine dell'estate.

Il primo gioco è già in fase di sviluppo e ciò rende la Level 9 la prima grossa casa di software inglese a produrre un RPG. "Abbiamo già realizzato gran parte della grafica", dice Pete Austin, "e speriamo di lanciarlo alla fine dell'estate. Il gioco sarà soltanto per le macchine a 16-bit."

Nel frattempo, la Level 9 sta per lanciare la sua ultima avventura grafica, *Scapeghost*. Il giocatore interpreta il ruolo di un fantasma ritenuto responsabile di aver commesso una serie di crimini. Bisogna trovare i furfanti e liberare gli ostaggi che tengono prigionieri.

"Gli enigmi hanno a che vedere col fatto che si è un fantasma," racconta Pete. Quindi non si muore? "Non esattamente, suggerisce il maestro della Level 9, "ma si scompare se c'è una luce forte - e nella parte 3 si può essere esorcizzati se non si sta attenti."

La grafica di Scapeghost dovrebbe essere ancora migliore di quella di Ingrid's Back.

Su queste pagine apparirà prossimamente una recensione.

TRA UN MESE

La rubrica del mese prossimo è essa stessa un'avventura. Non solo potrete leggere le recensioni complete degli ultimi titoli Infocom, ma anche una ricchissima guida ai giochi di ruolo. Sono giochi cari, quindi fate in modo di leggerla per sapere quale comprare...

K CONFERENZA SULLE AVVENTURE

Con l'approssimarsi dell'uscita di *Shogun* della Infocom, stiamo tutti trattenendo il fiato chiedendoci cosa succederà alle tradizionali avventure testuali. Pete Austin della Level 9, Elio Rossi, Fulvio Giuliani, Andrea Sabatini hanno tutti qualcosa da dire a proposito. E voi? L'argomento di questo mese è "Il Futuro delle Avventure Testuali", ma potete anche trattare un argomento di vostra scelta. Le vostre opinioni saranno pubblicate su questa pagina, insieme a quelle degli addetti ai lavori.

Da: Elio Rossi
Argomento: Futuro dei giochi di solo testo.

Le avventure testuali hanno fatto molta strada dai tempi dei giochi con poche locazioni ed enigmi così criptici che spesso non avevano soluzione...

In quei tempi antichi, affrontavo l'oscurità col mio C64. Non ho niente contro quelle avventure, ma ora - dopo i tentacoli di bava che cadono dal soffitto in *Lurking Horror* o il meraviglioso Floyd di *Stationfall/Planetfall*, ho giurato di non acquistare mai più un adventure economico!

Per quanto riguarda la grafica, dove altro potrebbe un'immagine NON valere mille parole? Proprio mentre stavo stufandomi di giochi come *The Hobbit* e *The Hulk* (che ricordo con simpatia anche se c'erano TRE cupole!) arrivò *The Pawn*. Qui la grafica e l'avventura erano così ben integrati che pensai che la Infocom avrebbe tremato - il che sembra sia proprio successo! Sulle macchine più potenti, non ci dovrebbe essere più alcun conflitto tra testo, enigmi e grafica.

La grafica è destinata a spodestare dal mercato i giochi di solo testo. Non credo però che ciò sia necessariamente un bene - non penso che *Lurking Horror* sarebbe la stessa cosa se si potesse veramente VEDERE l'Orrore, e Floyd sarà sempre sacro alla mia immaginazione.

Da: Fulvio Giuliani
Argomento: Avventure testuali.

Invece di lasciare al giocatore la possibilità di immaginarsi il suo personaggio, il mondo e gli altri esseri viventi che incontra in un gioco, ora gli viene tutto sbattuto sullo schermo.

Questo è un peccato poiché ognuno ha il suo modo di immaginarsi le cose, quindi con le avventure di solo testo l'avventura era diversa per ciascun giocatore. Non più...

Il probelma oggi non è risolvere un adventure, ma trovarne uno che metta alla prova l'intelligenza e l'immaginazione.

Da: Andrea Sabatini
Argomento: Futuro delle avventure.

I sistemi a 32-bit permetteranno agli avventurieri di affrontare la vera sfida dei giochi multi-utente. Case come la Magnetic Scroll e la Level 9 venderanno insieme ai loro programmi dei modem dedicati.

Infine, i CD-ROM consentiranno alle case di software di creare veri e propri ambienti di gioco in cui i giocatori potranno trasportare i loro personaggi e creare avventure di loro ideazione... come se fosse realtà.

Da: Pete Austin, Level 9
Argomento: Avventure testuali.

Le avventure testuali continueranno a vendere, ma la vera area di crescita è quella dei giochi di ruolo fantasy, piuttosto che delle avventure "pure". Il nostro Il nostro sistema di sviluppo di avventure animate è quasi finito e contemporaneamente ho studiato i giochi di ruolo attualmente in commercio. Personalmente preferisco avere un singolo personaggio da guidare, invece che un gruppo. Mi sembra che comunque la scelta sul personaggio da usare e sul modo come usarlo sia troppo ovvia.

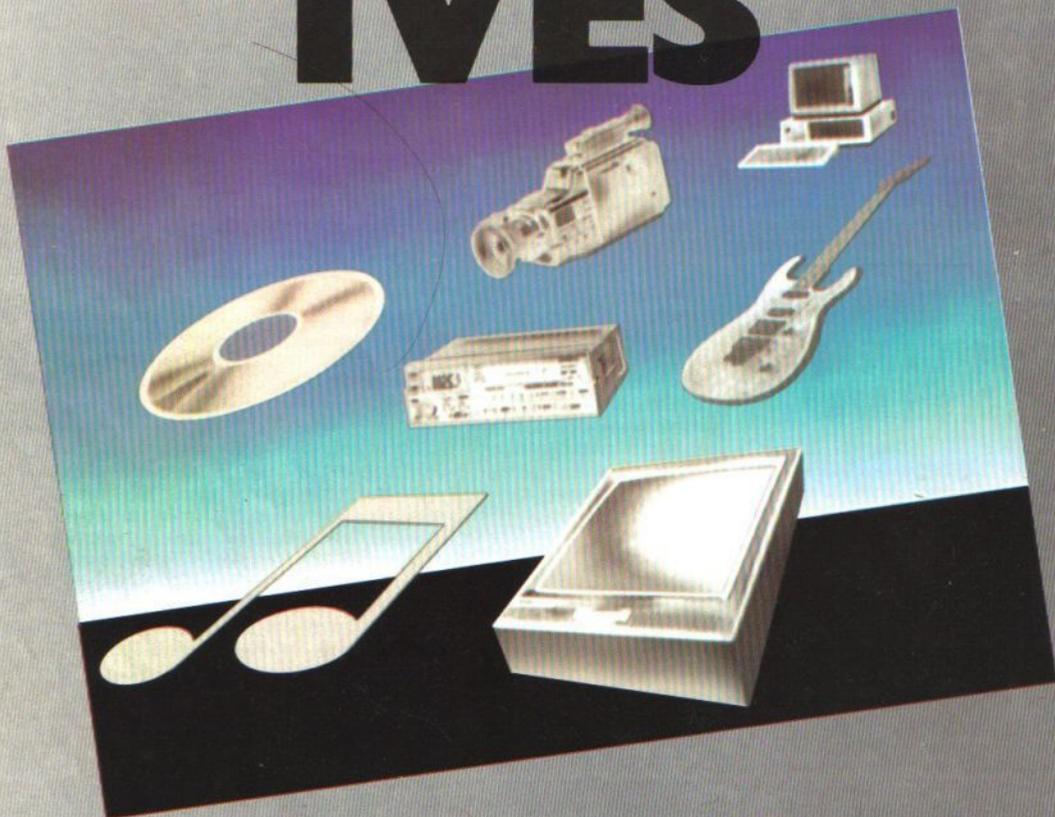
(Austin ha anche puntualizzato, in un'altra occasione, che un problema nelle avventure testuali tradizionali è il fatto che le possibilità di creare enigmi efficaci usando solo del testo sono limitate. È possibile allargare la cosa usando dei personaggi interattivi, ma il gioco di ruolo e gli attributi dei personaggi sembrano offrire un ventaglio maggiore di possibilità.)

PARTECIPATE ALLA CONFERENZA

Esprimete le vostre opinioni, discutetene con gli esperti e diventate "conferenzieri" della K-Conferenza sugli Adventure. Scrivete ORA le vostre opinioni a:

K
Conferenza sugli Adventure
Via Aosta, 2
20154 Milano

Non è necessario scrivere un papiro - bastano poche righe. Anzi, le lettere troppo lunghe rischiano di essere tagliate per ragioni di spazio. Siate pungenti!

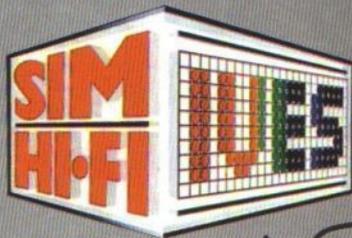
SIM-HI-FI IVES

23º salone internazionale della musica e high fidelity international video and consumer electronics show

14-18 settembre 1989 Fiera Milano

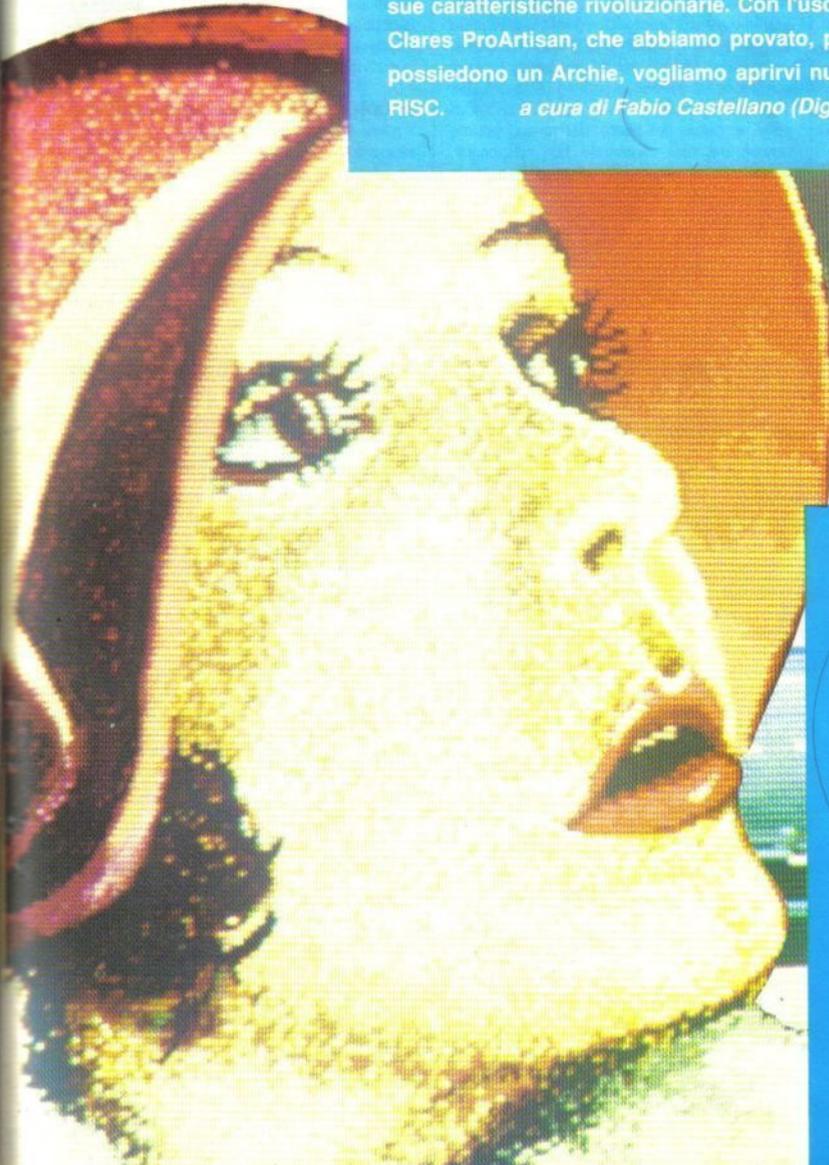
STRUMENTI MUSICALI, ALTA FEDELTÀ, HOME VIDEO, HI-FI CAR, CAR ALARM SYSTEMS, PERSONAL COMPUTER, TV, VIDEOREGISTRAZIONE, ELETTRONICA DI CONSUMO.

ASSOEXPO

un grande Sim!

VIVA i giovani

Ingressi: Piazza Carlo Magno - Via Gattamelata - **Orario:** 9.00-18.00
Aperto al pubblico: 14•15•16•17 - **Giornata professionale:** lunedì 18 settembre

ALLA MANIERA DI ARCHIE...

L'Archimedes, ultimogenito della Acorn (la casa inglese che ha prodotto i BBC e gli Olivetti Prodest), non è una macchina molto nota, a dispetto delle sue caratteristiche rivoluzionarie. Con l'uscita del nuovo pacchetto grafico Clares ProArtisan, che abbiamo provato, per i pochi fortunati che tra voi possiedono un Archie, vogliamo aprirvi nuovi orizzonti sotto il segno del RISC. *a cura di Fabio Castellano (Digitalia)*

Quando esce una macchina così nuova, potete essere sicuri che i primi programmi disponibili cercheranno di stupirvi con facili effetti, mentre le possibilità più nascoste ed interessanti verranno evidenziate solo in un secondo tempo, in quanto gli stessi programmatori scoprono i segreti di una macchina solo poco tempo prima di noi, comuni mortali.

Artisan è stato uno dei primi pacchetti per l'Archie prodotti da una software house indipendente, la Clares. ProArtisan, prodotto con i benefici dell'esperienza, ne è l'evoluzione e gode di notevoli miglioramenti. Nonostante alcune perplessità circa l'interfaccia utente, permette di usufruire di una serie di tool di disegno che, con poche eccezioni, sono i più veloci da noi provati su altri microcomputer. Vi consente inoltre di usare ben 256 colori contemporaneamente.

IL MANUALE DI ISTRUZIONI.

Il manuale è piuttosto ben fatto e spiega chiaramente ogni funzione con un'infinità di esercizi pratici ed esempi a colori realizzati da utenti professionali: i migliori mai visti su un micro! E' assolutamente necessaria la lettura di almeno parte del manuale, specie se non avete molta familiarità con il curioso mouse Acorn a

http://speccy.altervista.org/

tre pulsanti. ProArtisan non è certo un programma da lanciare e usare senza un minimo di applicazione.

L'INTERFACCIA UTENTE.
La prima cosa visibile dopo il boot è lo schermo di lavoro bianco con i bordi contrastanti ed una piccola finestra colorata: il menu principale. Le otto icone visibili danno accesso a tutte le opzioni del programma o all'uscita verso la Scrivania. Selezionando l'icona Help appare inferiormente una finestra di dialogo, che illustra le funzioni di ogni tool indicato dal cursore. Molto utile all'inizio.

I MENU.
Selezionando un'icona nel menu principale, appare un sub-menu che offre una serie di funzioni disponibili, per molte delle quali c'è, a loro volta, un sub-menu di opzioni o parametri. Il problema nasce quando, ogni volta che si desidera usufruire di una nuova funzione, è necessario risalire alla struttura ad albero dei menu per poi dondolarsi da un nuovo ramo. Per di più, i menu scompaiono appena spostate il cursore, e richiedono due click per riapparirli: il primo per materializzare la palette ed il secondo per il menu corrente. Poi sono necessari un terzo click per selezionare la nuova funzione richiesta ed un quarto per impostare il nuovo parametro. Troppi click per disegnare con scioltezza! Anche dopo averci fatto la mano, una sessione di lavoro produce un suono simile ad una classe di principianti in una scuola di tip tap.

I TOOL.

Il Magic Brush è un insolito tool che permette di modificare la scala cromatica di un oggetto conservando l'effetto di sfumatura. Ad esempio, un'immagine in bianco e nero può essere colorata, o alcune aree di un'immagine a colori possono essere rese monocromatiche. Questa fotografia rende bene l'idea. Altre sottili variazioni sono naturalmente possibili. Notate come le imposte, i cespugli e le bottiglie siano rimasti immodificati rispetto all'originale con la villa bianca: il Magic Brush ha avuto effetto solo sulle tinte.

L'accesso alla maggior parte dei tool di uso frequente avviene tramite l'icona Draw nel menu principale. In questo sub-menu sono raggruppati i tool come: il disegno a mano libera in ogni forma o dimensione, fill pieni o sfumati, l'aerografo, Magic Brush, smoothing, trame, esclusione o chiave di colore e zoom. Se superate i problemi di salto con liana fra un ramo e l'altro dell'albero dei menu, potrete trovare dei tool veramente ben funzionanti, benché piuttosto carenti come possibilità di personalizzazione. Ad esempio, il fill sfumato è eccezionalmente buono, ma può esserne posizionata solo la direzione senza variarne il grado di sfumatura. Molti tool hanno carenze similari che probabilmente sono scelte programmatiche, per non complicarne eccessivamente l'uso. Con la stessa semplicità sono implementati anche tool potenti come il Magic Brush e lo smoothing. Gli utenti professionali, purtroppo, troveranno sicuramente insufficienti le possibilità di controllo sui tool per superare le costrizioni stilistiche imposte dal sistema.

IL CONTROLLO SULLE FORME.
Il menu Banding, oltre ai tool abituali per il disegno di forme semplici, offre l'opzione Bézier, un metodo per la definizione di curve controllate. I tool lavorano come in ogni paint che si rispetti: il rubber-banding fa le righe, le forme base possono essere vuote o piene, riempite con colore continuo o con la trama corrente, visto che le sfumature vengono aggiunte in un secondo momento. La funzione Bezier viene

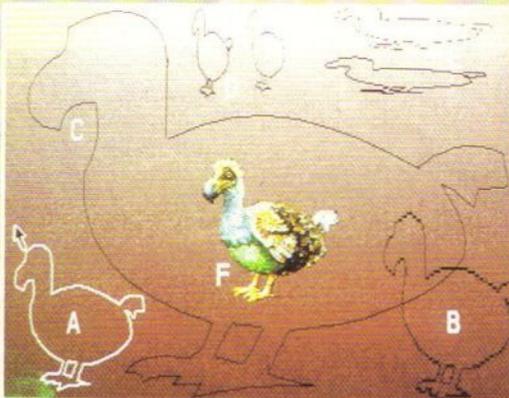
UN TOOL VETTORIALE - LE CURVE DI BÉZIER

In *ProArtisan*, una curva di Bézier, è in realtà il profilo di una forma definibile dall'utente, che può essere generata e posizionata sullo schermo nello stesso modo in cui, su altri sistemi, possono essere generati cerchi o rettangoli.

Una particolare curva di Bézier viene definita su uno schermo separato, in cui è visibile una versione ingrandita di ogni 'sprite' (definito come brush) posizionato su di essa per essere scontornato. Per tracciare un oggetto, possono essere usate fino a 128 curve separate, ognuna delle quali è definita da quattro punti nodali: due terminali e due di controllo. La posizione relativa dei nodi di controllo definisce la complessità della curva. Il profilo risultante può essere salvato su disco in forma vettoriale per un successivo riutilizzo: in questa forma può venire nuovamente modificato, caricandolo nello schermo Bézier e spostando i nodi di controllo, salvati con la curva. Una volta che il profilo viene stampato sull'immagine, diventa naturalmente parte della bit-map e può essere modificato solo dai normali tool di disegno.

Il disegno qui sotto mostra la differenza fra una curva di Bézier, ingrandita e ridotta, ed una normale curva bit-map, ingrandita e ridotta. A è la Bézier originale presa dallo sprite Dodo (F) in scala normale. B è un brush normale copiato da A, leggermente ingrandito. L'ingrandimento naturalmente espande ogni pixel. Per confronto c è invece C , la stessa Bézier di A, notevolmente ingrandita. D ed E sono ottenute in modo simile, come Bézier e brush. Le differenze sono immediatamente visibili.

Questo metodo di gestione vettoriale di forme offre notevoli vantaggi rispetto al consueto approccio pittorico. Ogni profilo può essere perfezionato e quindi salvato su disco in una libreria di forme. E' un peccato che il sistema non permetta l'uso di altre primitive grafiche, le quali avrebbero permesso la co-struzione di illustrazioni maggiormente complesse, consentendo variazioni di scala, forma e proporzioni senza perdita di risoluzione.

Siamo comunque abbastanza vicini a *Super Paint*, il programma per l'Apple Macintosh che si serve di due schermi sovrapposti, uno per le normali immagini bit-map e uno per immagini vettoriali tipo CAD, che possono venir fuse insieme. Andando oltre, si possono prevedere programmi di paint che ai tool tradizionali aggiungano tool vettoriali, come quelli forniti da *Adobe Illustrator 88* ed *Aldus Freehand*, anche questi per il Mac. Potrebbe essere questa la strada davanti al *ProArtisan*..
Torneremo nuovamente su questo tipo di programmi; programmi che permettono di disegnare su una scheda, anche di risoluzione non elevata ed uscire a risoluzione piena su qualsiasi altro display compatibile, come anche su film recorder ad 8000 x 8000 pixel.

gestita da una schermata apposita e usata in modo piuttosto particolare, come descritto nel riquadro. La griglia viene programmata ed attivata da questo stesso menu. Non sono utilizzabili coordinate e questo potrebbe essere una seccatura qualora venisse richiesta la sovrapposizione a registro di più elementi.

CONCLUSIONI.

A nostro parere per completare il *ProArtisan* sarebbero necessarie poche modifiche, come l'uso di menu a discesa e di equivalenti da tastiera. E' buona l'idea di menu che appaiono quando e dove occorrono ma dovrebbe essere anche possibile mantenerli sullo schermo finchè necessario. La palette, ad esempio, dovrebbe mostrare gli ultimi 8 o 16 colori utilizzati, perchè ritrovare ogni volta un colore nell'intera palette di 256 non aiuta a risparmiare tempo. L'uso di equivalenti da tastiera - o anche di macro definibili dall'utente - accelererebbe ulteriormente il sistema e impedirebbe all'altra mano di annoiarsi!

Escludendo questi piccoli problemi, *ProArtisan* è un'ottimo programma soprattutto dopo un po' di pratica. Questo è principalmente dovuto alla possibilità di gestione contemporanea di 256 colori. Molti tool sono completamente nuovi o almeno implementati in modo del tutto originale, il che incoraggia la sperimentazione. Il maneggio di sprite, la distorsione di aree, il rilievo di bordi ed il Magic Brush, sono particolarmente interessanti e potenzialmente utili. Malgrado ciò, il programma appare piuttosto carente nel controllo delle sue possibilità, paragonato, ad esempio, a *DeLuxe Paint* (che nella sua nuova versione 3, già nei vostri Amiga, offre 64 colori in modo EHB). *ProArtisan* vi dà insomma l'impressione che dopo un po' di tempo tutti i vostri disegni si assomiglino. Alla fin fine, il problema rimane l'interfaccia.

INTERFACCIA A FACCIA.

**L'interfaccia utente di ProArtisan è completamente iconica; in altre parole, le opzioni avvengono selezionando, con il mouse sull'immagine, pulsanti più o meno piccoli.
Benché questo sistema funzioni ottimamente per molte applicazioni, la scelta, a livello di programmazione, dell'uso di interfacce a controllo esclusivamente iconico, può produrre prodotti poco maneggevoli, in un modo simile, ancorché opposto, alle vecchie interfaccie di solo testo genere MS-DOS primi anni '80. Come appare ormai assodato e finché non inventeranno interfacce a controllo telepatico, un sistema ideale richiede l'uso combinato di icone e testi su menu a discesa o a scomparsa e tutte quelle altre cose ormai abituali nei personal più diffusi.
Sfortunatamente sembra particolarmente difficile implementare sistemi di questo tipo senza incorrere nelle ire delle maggiori case americane. Uno dei concetti 'rivoluzionari' ideati di recente dagli avvocati americani, è la possibilità di proteggere con copyright il 'look and feel' di un computer. E' certo importante la difesa commerciale di un'idea o di un prodotto, ma una volta trovato un modo ideale di affrontare certe problematiche, è nell'interesse dell'immagine aziendale, nonché della collettività (esclusi avvocati, venditori, ed uffici marketing), incoraggiare chiunque ad adottarlo come standard.
E' anche per questo che ci troviamo periodicamente ad affrontare interfacce utente 'innovative' che poi si rivelano inadeguate alle nostre preferenze o al variare delle condizioni operative. Non è una coincidenza che la migliore interfaccia da noi trovata su di un paint sia quella di Studio 8 (vedi n.4) per il Mac II: la fusione di DeLuxe Paint con l'interfaccia standard del Mac.**

A COLPI DI STILE.

Uno dei maggiori problemi nella computer grafica è che i tool e le tecniche disponibili su di un particolare sistema tendono ad imporre uno stile particolare all'artista. Questo potrà anche essere utile su sistemi nuovi e relativamente inesplorati, ma si manifesta rapidamente come un limite quando molti utenti producono lavori simili. Per superare questo problema, l'utente deve essere in grado di piegare il sistema ai suoi metodi di lavoro ed al suo stile personale. ProArtisan, nell'attuale versione, non consente questa libertà.

GLOSSARIO:

BIT-MAP:
Schermo grafico in cui ogni pixel viene espresso tramite le sue coordinate assolute.

BOOT:
Avvio del sistema.

BRUSH:
Porzione di immagine usata come pennello, in alcuni paint chiamato Window.

FILL:
Tool grafico di campitura di forme o sfondi: pieni, sfumati oppure a trame.

MACRO:
Sequenza di istruzioni assegnate per brevità ad un tasto, ad es. un tasto funzione.

SMOOTH:
Tool grafico per l'addolcimento di angoli e curve.

SPRITE:
Insieme di pixel, oggetto bidimensionale che si muove sullo schermo; può essere un brush, una window o il particolare di un videogioco. E' uno sprite anche il puntatore del mouse.

VETTORIALE:
Grafica o schermo in cui ogni pixel viene espresso tramite vettori di spostamento relativi ad un punto precedentemente dato.

PAGINE GIALLE

Le Pagine Gialle diventano sempre più varie. Inizia un romanzo a puntate, giochi, il solito cruciKappa e la guida al software. In evidenza questo meso mese i giochi per le console Nintendo e Sega. Luca Massaron tiene la seconda lezione per i futuri creatori d'avventure.
Le strisce di Tiziano Toniutti sono diventate un appuntamento fisso e, sorpresa, sorpresa, i K-Annunci si sono moltiplicati.
Non ci resta che augurarvi una buona lettura della "rivista nella rivista", una degna conclusione del numero di Maggio di K.

ROMANZO D'APPENDICE

Il nuovo romanzo d'appendice di K vi sorprenderà, affascinerà, catturerà e forse vi provocherà anche dei disturbi mentali. Ambientato in un presente non troppo lontano, è una storia di gente normale messa di fronte alle disastrose conseguenze della follia tecnologica dell'uomo. O meglio, è la storia del malvagio N'Gar Trombobo, lo sprite che prese vita. Isaac Asimov fatti da parte...

LA PULCE NELLA MACCHINA: PARTE 1

N'Gar Trombobo si ricordava di essere stato un semplice sprite per tutta la sua vita. La qual cosa, a dire il vero, non era difficile da ricordare visto che la sua vita non era stata molto lunga. La durata media della vita di un'astronave da guerra centauriana era nell'ordine di quattro o cinque secondi - soprattutto quando il piccolo Orazio Maniglia giocava a Revenge of the Mutant Hitlers sul suo Ameba 520. Quattro o cinque secondi fu comunque un tempo sufficiente per consentire a N'Gar Trombobo di gettare le fondamenta della sua esistenza, dedurre che era un membro di una grossa formazione di astronavi da guerra centaruiane e addirittura fare alcune fondamentali scoperte relative alla struttura del continuum spazio-temporale - prima di venir ridotto in poltiglia da un Megalaser terrestre. Possiamo dire tutto ciò con una certa sicurezza, visto che è successo almeno quattordicimila volte.

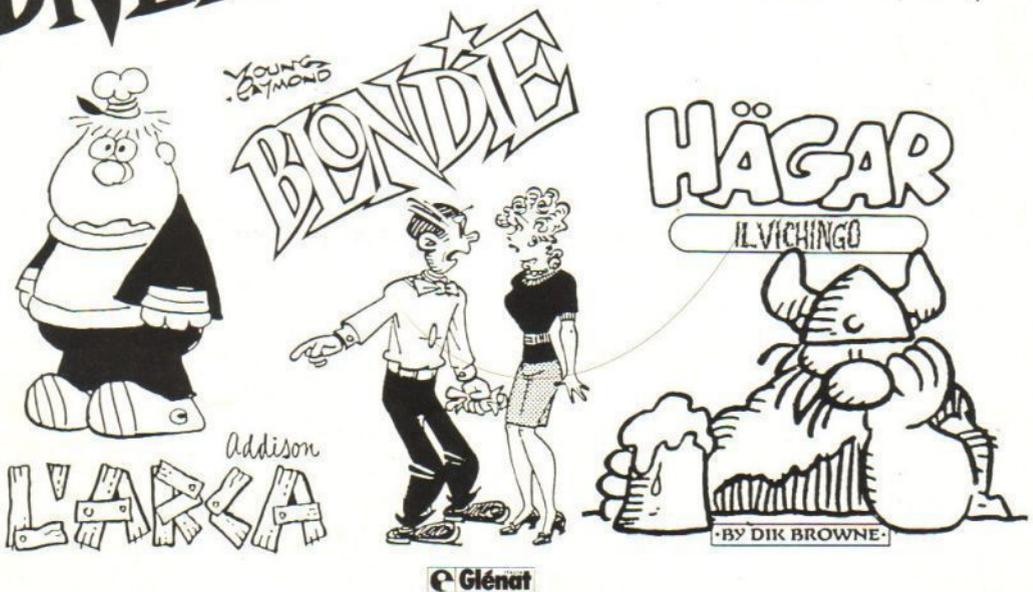
Dovete sapere che Orazio Maniglia era un mago a Revenge of the Mutant Hitlers. Era così bravo che non ci metteva mai più di quattro o cinque secondi per decimare completamente la seconda ondata di astronavi da guerra centauriane, tra le quali c'era - nella terza fila, il quarto da destra - N'Gar Trombobo. Occasionalmente, N'Gar Trombobo riusciva a sopravvivere fin quasi allo scoccare del quinto secondo, durante il quale faceva delle scoperte sconvolgenti sull'esistenza di un teorico essere superiore che controllava il suo destino - ma il destino di N'Gar interrompeva i suoi pensieri prima che egli potesse fare qualcosa. Finché, quella fatidica sera, Orazio Maniglia fece il suo primo, ed ultimo, errore.

Nel sesto secondo della sua esistenza N'Gar Trombobo stabilì che quel teorico essere superiore era in realtà una gigantesca, mostruosa ed informe massa di proteine di un universo parallelo. Nel settimo secondo di vita era riuscito a trovare una poke che gli desse vite infinite e tempo del nono secondo si era già salvato su disco. N'Gar Trombobo era vivo. Vivo e desideroso di vendetta...

INDICE

RINGRAZIAMENTI

La redazione di K ringrazia la Guida EDITORI di Napoli per aver concesso l'autorizzazione a pubblicare stralci del libro SUN TZU L'ARTE DELLA GUERRA

http://speccy.altervista.org/

LA K GUIDA AI GIOCHI PER CONSOLE

In questa prima parte della guida per al software consigliato da K parliamo dei giochi disponibili per le console SEGA e NINTENDO.

NINTENDO

BALLOON FIGHT
Una versione ben fatta del vecchio gioco arcade Joust. Semplice e divertente.

BASEBALL
Un buon gioco sportivo, troppo limitato dalle poche opzioni e strategie. Recensito su K4

CASTLEVANIA
Un'avventura dinamica che vi mette sulle tracce del Principe del Male, il Conte Dracula. Raccogliete i vari oggetti e uccidete i mostri con la vostra frusta.

DONKEY KONG
Aiutate Mario a salire sulle scale in costruzione e a salvare la dolce Pauline da un gorilla - un classico della storia dei videogiochi.

DONKEY KONG JUNIOR
Mario ha catturato il gorilla, così il piccolo Donkey Kong si lancia per la giungla da una liana all'altra evitando gli uccelli per salvare il padre.

DONKEY KONG 3
Che sorpresa! Ecco di nuovo Donkey Kong, questa volta in una serra. Il protagonista è Stanley, il giardiniere. È armato con una bomboletta spray ed ha a che fare con fango, api assassine, gorilla cattivi, ma attenzione a non uccidere i fiori.

DUCK HUNT
Un tiro a segno che richiede la pistola a sensori luminosi Zapper. Colpite i volatili e sparate ai piattelli...

EXCITEBIKE
Nintendo si lancia sulle piste di Motocross con una potente motocicletta. Dopo le prove potete partecipare alla corsa contro altri motociclisti. Un gioco programmabile che vi consente di disegnare i vostri tracciati.

GOLF
Golf per console in stile Nintendo. Scegliete la mazza, regolate l'effetto e determinate l'angolo di ogni tiro buca per buca.

GOONIES 2
Un'altra avventura dinamica - questa volta la famiglia Fratelli ha rapito Anna. Nei panni di Mikey dovete salvare Anna e gli altri membri della vostra famiglia. Recensito su questo numero.

GRADIUS
Un velocissimo spara e fuggi. Pilotate un Warp Rattler per i 6 livelli sparando con il laser contro ogni cosa che si muove.

GUMSHOE
Un 'altra variazione sul tema della Zapper. L'investigatore privato Stevenson deve salvare la figlia rapita dalla banda di King Dom. Sparate a ripetizione per recuperare i diamanti della Pantera Nera.

GYROMITE
Un'altro gioco per ROB, l'amico robot. Tenete in continua rotazione il suo giroscopio e fatevi aiutare a superare le piattaforme su schermo cosicché il Prof. Hector possa disinnescare la dinamite e salvare il suo laboratorio.

HOGAN'S ALLEY
Ancora tiro a segno con la Zapper - guadagnate punti colpendo i vari bersagli, poi sparate ai fuorilegge, facendo attenzione a non colpire i cittadini innocenti.

ICE CLIMBER
Un gioco a piattaforme a scorrimento verticale. L'obiettivo è scalare una montagna ghiacciata popolata da numerose creature.

KUNG FU
Un picchia duro sulla falsariga del coin-op Kung Fu Master.

KID ICARUS
Un gioco a piattaforme nella terra degli Angeli. Il vostro compito è esplorare le numerose locazioni per salvare Palutena, la dea della luce da Medusa e da orribili mostri marini.

LEGEND OF ZELDA
Americani e giapponesi hanno letteralmente perso la testa per questa avventura. Il protagonista è Link e deve riuscire a uscire dai nove mondi sotterranei e rivedere la luce. Un'avventura su cartuccia che consente di salvare la vostra posizione. Altrimenti sarebbero guai!

MACH RIDER
Un gioco di guida in stile Road Blasters e Super Hang On. Guidate una veloce motocicletta a quattro marce con la possibilità di scegliere tra tre tipi di giochi: combattimento, enduro e percorso in solitario.

MARIO BROS
Un vero classico e l'unico modo per aiutare i due idraulici a riparare le tubature sotterranee infestate da tartarughe, mosche e granchi.

METROID
Un'odissea sul pianeta di Zebes con l'obiettivo di salvare Mother Brain. Un viaggio tra 16 locazioni alla ricerca di 10 oggetti da raccogliere nella giusta sequenza.

PINBALL
Come il suggerisce il titolo è un gioco di flipper con respingenti, palline e tanta azione.

POPEYE
Un'altra conversione di un gioco da bar. Forza! ingurgitate quegli spinaci.

PRO WRESTLING
Splendida simulazione di wrestling con una buona varietà di mosse e molti avversari. Un gran divertimento soprattutto se giocato in due.

PUNCH-OUT
Riuscire a sfidare Mike Tyson è il vostro obiettivo in questo divertente gioco pugilistico. Recensito su K2

R.C. PRO AM
Sgasate con i dragster attraverso 48 tracciati evitando ostacoli e pericoli vari. Migliorate il veicolo raccogliendo le varie parti lungo la pista. Attenzione ai missili e alle bombe lanciate dagli avversari.

SOCCER
Beh, c'è una palla, una cosa chiamata... mmm campo e circa 22 due persone in pantaloncini che corrono come forsennati...

STACK UP
Cinque mini giochi da fare con ROB: in tutti e cinque dovete fargli posizionare i blocchi colorati nel giusto ordine.

SUPER MARIO BROS
Dimenticate Great Giana Sister, questo è l'originale. Un classico delle avventure dei Mario Bros. Il nostro eroe inizia un lungo viaggio per salvare una principessa e ristabilire la pace nel regno dei funghi. Quattro livelli da esplorare nel gioco che tutti i possessori della console dovrebbero avere ...è inserita nella confezione.

TENNIS
Palla in una mano, racchetta nell'altra, siete sull'erba dello "schermo" e avete la possibilità di giocare in singolo o in doppio.

TOP GUN
Pilotate un F-16 Tomcat, fate pratica nella simulazione di combattimento e poi volate in missione contro i nemici a terra e gli aerei delle portaerei. Recensito su K5

URBAN CHAMPION
Un altro picchiaduro, questa volta ambientato nelle strade della città con un buon numero di personaggi da sconfiggere.

WILD GUNMAN
Questa volta la vostra abilità di pistolero ha trovato l'ambiente giusto: il selvaggio west. Dimostrate di avere la Zapper più veloce "seccando" criminali e fuorilegge che si affacciano alle finestre dell'hotel oppure sfidandoli a duello.

WRECKING CREW
Mario e Luigi sono ancora protagonisti. Un gioco programmabile che consente al giocatore di disegnare palazzi e poi di demorirli. Un gioco arcade con enigmi.

SEGA

ACTION FIGHTER
In questo spara e fuggi c'è una motocicletta simile a quella di Hang-On ma dotata di armi ad alta tecnologia. Ma non solo, può anche trasformarsi in aereo o in auto.

AFTERBURNER
La versione per console del famoso coin-op recensito su K2.

ALEX KIDD
Viaggiate per il pianeta Aries fino alla città di Radactian e salvatela dal malvagio Janken il Grande. Il gioco è un'avventura dinamica con grandi sprite in stile cartone animato. L'ideale per giovani giocatori.

ALEX KIDD - THE LOST STARS
La continuazione del gioco sopra. É molto simile al gioco originale ma questa volta dovrete recuperare alcune stelle che si sono "staccate" dal cielo sopra il pianeta di Aries. Ancora un gioco per giovani giocatori.

ALIEN SYNDROME
Questo gioco di labirinto visto dall'alto con sparatutto è ambientato nello spazio. Dovete salvare degli amici intrappolati nei vari livelli di un'astronave aliena. Ci sono enormi e grotteschi guardiani di fine livello.

ASTRO WARRIOR/PIT POT
Due giochi su una sola cartuccia. Astro Warrior è un gioco in stile Space Invaders mentre Pit Pot è un semplice gioco di labirinto. Ambedue i titoli sono semplici ma divertenti.

AZTEC ADVENTURE
Vi trovate nel leggendario Aztec Paradise e dovete aprirvi la strada, combattendo, nel labirinto abitato da misteriosi (e mortali) demoni, mostri e spiriti aztechi.

BANK PANIC
La versione per il Sega del vecchio gioco arcade dove dovete sparare a dei ladri appena entrano in banca e soprattutto evitare di colpire cittadini innocenti che stanno depositando i soldi.

BLACK BELT
É un picchiaduro visto di lato dove dovete provare di meritare la cintura nera sconfiggendo numerosi nemici.

CAPTAIN SILVER
Un gioco di combattimento a scorrimento verticale recensito su K2.

CHOPLIFTER
Un altro vecchio gioco arcade. Guidate un elicottero attraverso uno scenario a scorrimento orrizontale e dovete bombardare i cattivi e recuperare i buoni.

ENDURO RACER
Salite in sella alla vostra fuoristrada per iniziare la corsa contro il tempo attraverso percorsi impegnativi completi di salti e altri concorrenti da evitare.

FANTASY ZONE
Altro gioco per giovani giocatori. Enormi sprite in stile cartone animato vi circondano durante la raccolta di monete per acquistare parti e armi per la vostra astronave. Dopo di che siete pronti per sparare agli alieni.

http://speccy.altervista.org/

FANTASY ZONE II
La continuazione del gioco descritto sopra, più o meno nello stesso stile, con alcune novità.

F16 FIGHTER
Come pilota di un caccia F16 Falcon dovete cercare e distruggere i numerosi nemici che solcano i cieli senza farvi colpire.

GANGSTER TOWN
Da usare con la pistola Light Phaser. Siete un agente FBI nel 1920 e dovete inseguire una banda di contrabbandieri. C'è solo una regola: sparare e poi, eventualmente, fare le domande.

GHOST HOUSE
Raccogliete i tesori sparsi per la casa stregata di Dracula. Spettrale, eh?

GLOBAL DEFENCE
É un gioco in due fasi: in quella offensiva dovete distruggere più missili che potete prima che colpiscano la Terra, in quella difensiva dovete distruggere più missili che potete prima che colpiscano la Terra!

GOLVELLIUS
Un po' avventura dinamica e un po' gioco a piattaforma con un pizzico di spara e fuggi. L'obiettivo è prendere sette cristalli e salvare la principessa. Avete molto da esplorare con una buona varietà di sequenze arcade. Recensito su K2

GREAT BASEBALL
La Sega ha l'abitudine di chiamare i suoi giochi di sport "GREAT". Questa è una simulazione del gioco sportivo americano. Salite sul monte e iniziate a lanciare.

GREAT BASKETBALL
Indovinate di che cosa tratta?

GREAT FOOTBALL
Naturalmente non è calcio, ma lo sport più amato dagli americani. Corse, passaggi e intercetti per la felicità degli appassionati.

GREAT GOLF
Sscegliete la mazza, studiate le condizioni del vento e cercate di mandare la palla in buca.

GREAT VOLLEYBALL
Sono richiesti riflessi e un buon colpo d'occhio per eccellere in questa impegnativa simulazione sportiva.

KENSIDEN
Essendo un temerario samurai di nome Hayato dovete sconfiggere lo stregone cattivo, afferrare le pergamene e recuperare la spada del Dragon King dal castello degli stregoni a Edo.

KUNG FU KID
Questo picchia duro in stile cartone animato non è facile. Gli avversari sono duri (fortunatamente potete confidare nel talismano per evitare molti problemi) e numerosi.

LORD OF THE SWORD
Un avventura dinamica in cui bisogna semplicemente esplorare e menar fendenti. Un po' noiosa. Recensita su K2

MAZE HUNTER 3D
Per questo gioco di esplorazione in un labirinto sono indispensabili gli occhialini 3D.

MIRACLE WARRIORS
La vostra missione è sconfiggere Terarin e recuperare il sigillo rubato dal Pandora Passage. In questo gioco epico ci sono cinque paesi completi di montagne, deserti, foreste e laghi da esplorare.

MISSILE DEFENSE 3D
Non solo avete bisogno di occhialini 3D ma anche della pistola Light Phaser per fermare la caduta di missili sulla città.

MONOPOLY
La versione per console del classico gioco da tavolo. Recensito su K2.

MY HERO
Salvate la vostra ragazza da una banda di sbifidi punk.

OUT RUN
Il classico coin-op di guida.

PENGUIN LAND
Aiutate il comandante dei pinguini a salvare le tre fragili uova di pinguino finite su un lontano pianeta.

PHANTASY STAR
Una caccia tra le stelle alla ricerca di amici, oggetti magici e armi che vi aiutino a sconfiggere il tiranno delle galassie Lssic. Sono richiesti strategia e un pizzico di logica.

PRO WRESTLING
Date testate, gomitate e colpi proibiti in questa simulazione sportiva piena d'azione.

QUARTET
Due giocatori possono giocare contemporaneamente in questa avventura dinamica con sparatutto.

RESCUE MISSION
Questo è un gioco per la Light Phaser. Il vostro compito è salvare alcuni dei vostri amici intrappolati dietro le linee nemiche.

ROCKY
Boxate alla grande con questo gioco basato sui film da record al botteghino di Stallone

SECRET COMMAND
Prendete il vostro fucile automatico e le granate e salvate i vostri amici

SHANGAI
L'antico gioco cinese con 144 mattonelle. Facile da giocare, difficile da lasciare.

SHINOBI
Lanciate le stelle shuriken, salvate i bambini ninja: insomma la storia la sapete.

SHOOTING GALLERY
Ancora un gioco per la Light Phaser in questo simulatore di tiro a segno da Luna Park

SPACE HARRIER
La versione per console del classico gioco da bar in cui dovete volare e sparare a tutto quello che si muove.

SPY VS SPY
Girovagate alla ricerca di oggetti, abbandonando trappole per l'altra

spia che a sua volta fa lo stesso.

SUPERTENNIS
Dritto, rovescio e smash per vincere - dalla vostra confortevole poltrona.

TEDDY BOY
Un frustrante ma appassionante gioco arcade.

THE NINJA
Un picchiaduro tosto in cui dovete combattere con malvagi ninja per arrivare al castello di Ohkami nel tentativo di liberare la principessa dai sotterranei.

THUNDERBLADE
Il classico coin op. La versione per console è fin troppo difficile per appassionarvi. Recensito su K2.

TRANSBOT
Spara e fuggi a scorrimento orizzontale. Raccogliete le armi extra, trasformate la vostra astronave e continuate a sparare.

WONDERBOY
Wonderboy si mette in viaggio per salvare la sua amica che è stata rapita dal Grande Diavolo della foresta.

WONDERBOY IN MONSTER LAND
Dimenticate l'affascinante "bambola" che vi ha impegnato nel gioco precedente - Wonderboy vuole il sangue!

WORLD GRAND PRIX
Correte con i più famosi piloti del mondo - sui più famosi circuiti del mondo.

WORLD SOCCER
Questa volta è il vero football. Completo di contrasti, corner e punizioni.

ZAXXON 3D
Indossate i vostri occhiali e giocate uno dei più bei arcade di tutti i tempi.

ZILLION
Avrete bisogno di tutta la vostra bravura ed intelligenza se vorrete introdurvi nel pericoloso labirinto di Norsa.

ZILLION II: THE FORMATION
Questo appassionante spara e fuggi a scorrimento orizzontale vi mette alla guida dell'astronave Zillion. Non sarete sorpresi nello scoprire che è il seguito del gioco precedente.

PERSONE, CITTÀ, COSE, ECC. CHE INIZIANO CON K

KGB
Kafka, Franz
Kant, Emanuele
Kalle, Rummenigge
Kalashnikov
Katmandu
Kubrik, Stanley
Kinks, The
King Crimsom
Kinski, Nastasia
Keaton, Buster
Kent, Clark
King Kong
Kid, Billy The
Karloff, Boris

http://speccy.altervista.org/

A grande richiesta continua la guida ai **K-GIOCHI**, ovvero i videogiochi che sono entrati nella storia..

GIOCHI DI STRATEGIA

O giochi per megalomani. Quelli qui elencati metteranno seriamente alla prova il vostro coraggio sul campo di battaglia.

BALANCE OF POWER 1990

Mindscape/Mirrorsoft • Amiga L39000d • Atari ST L39000d • IBM PC L59000d • Mac L89000d

La versione aggiornata del definitivo gioco di strategia per chi ha un 16-bit. Nuove opzioni per la sfida tra le due superpotenze. Il giocatore scegli da che parte stare con l'obiettivo di mantenere l'equilibrio politico senza perdere prestigio influenzando gli altri popoli e creare nuove alleanze. Si può raggiungere lo scopo in molti modi, tra cui rifornire di armi e finanziamenti le fazioni radicali nella speranza che detronizzino un governo che non aderisce al sogno americano o russo (a seconda della parte della barricata in cui vi trovate). È complesso, coinvolgente e da non giocare in partite da dieci minuti alla volta. E' roba che scotta e che vi proietta nel deviante mondo della geopolitica.

K-VOTO 960 - AMIGA

CARRIER COMMAND

Rainbird • Atari ST L49000d • Amiga L49000d

Un magnifico gioco di strategia insaporito da un'ottima azione in stile arcade. Come comandante della portaerei Epsilon dovete difendere un arcipelago dalle forze
d'invasione nemiche guidate dalla portaerei Omega. Una grafica eccellente unita a una stupenda azione di gioco rendono Carrier Command entusiasmante e divertente.

K-VOTO 927 - ST

JOAN OF ARC

Rainbow Arts • Atari St L39000 • IBM PC L 59000

All'inizio sembra *Defender of the Crown* ma poi c'è molto più da fare. Infatti quando pensate di aver raggiunto l'obiettivo vi accorgete che siete solo all'inizio.

K-VOTO 912 - ATARI ST

POPULOUS

Electronic Arts • Atari St L39000 • Amiga L39000

Un gioco straordinario dalla grafica strabiliante e che consente al giocatore di sentirsi un vero Dio. Il protagonista è infatti il capo degli dei e deve preoccuparsi del benessere dei suoi sudditi. 1000 mondi metteranno alla prova la vostra bontà e capacità di far felici il popolo.

K-VOTO 963 - AMIGA

UMS

Rainbird • Atari ST L49000d • PC IBM L49000d • Macintosh L59000d • Amiga L49000d.

L'Universal Military Simulation della Rainbird permette di simulare un conflitto tra due eserciti su un terreno definibile dall'utente che può essere visto in tre dimensioni da una qualunque delle otto direzioni cardinali. Il programma rappresenta una nuova era nei wargame su computer. Ora è disponibile la versione su ST e Amiga, le altre seguiranno tra breve.

K CLASSICO

SIMULAZIONE

In questi giochi siete voi al comando. Sia che pilotiate un elicottero o un aereo o guidiate un bob sono giochi che possono diventare molto coinvolgenti.

BATTLEHAWKS

US Gold/ Lucasfilm • IBM PC L39000d • Amiga L39000

Guidate un caccia o un bombardiere giapponese o americano in questo simulatore di volo/combattimento basato su una delle principali battaglie sul Pacifico nel 1942. È tutto così reale che avete il senso di essere presenti. Emozionante ed entusiasmante.

K-VOTO 928 - IBM PC

BOBSLEIGH

Digital Integration • Spectrum L18000c • Amstrad L18000c L25000d

Bobsleigh è un gioco emozionante. La strategia aggiunge un'ulteriore dimensione a questa simulazione altamente competente e irresistibile. Siete capaci di qualificarvi nelle prime tre posizioni alla fine della stagione? Sfortunatamente la versione per C64 è scadente in confronto a quelle per Spectrum e Amstrad e non è quindi raccomandata.

K-VOTO 901 - C64

CHUCK YEAGER'S AFT

Electronic Arts • C64 L18000c L25000d • PC L29000d

L'addestratore di volo di Chuck Yeager fa fare un passo avanti al genere dei simulatori di volo con l'inclusione di un'opzione di addestramento. Chuck guida il principiante attraverso manovre difficili come i loop e i rollii. Viste le così tante possibilità racchiuse in un unico gioco ci vorranno molte ore di divertimento istruttivo per padroneggiare tutte le opzioni di volo.

K-VOTO 912 - C64

FALCON

Mirrorsoft • Macintosh L89000 • IBM PC 49000 • Amiga L59000 • Atari ST L59000

Uno stupefacente simulatore di volo che vi offre una dozzina di missioni con cinque livelli di difficoltà. Il gioco è orientato più verso il combattiomento anche se la simulazione è ben realizzata. Dopo i primi voli capirete perchè ha fatto man bassa di premi negli Stati Uniti. Inoltre potete anche sfidare un amico con un altro computer anche di marca diversa.

K VOTO 945 - PC

FLIGHT SIMULATOR II

Sub-Logic • Atari ST L99000d • Amiga L99000d • PC IBM L99000d

Il venerabile progenitore di tutti i simulatori di volo. Flight Simulator II è il metro di paragone con cui giudicare tutti gli altri. Se avete le macchine per farlo girare è un acquisto essenziale.

K-CLASSICO

INTERCEPTOR

Electronic Arts • Amiga L45000d

Una simulazione di F-18 che unisce una grafica solida in 3D ad un evocativo sonoro e a una interessante varietà di missioni: di grande effetto e estremamente giocabile.

K-CLASSICO

http://speccy.altervista.org/

LEADERBOARD

Acces/USGold • Spectrum L18000 • C64 L18000c L25000d • Amstrad L.18000c L25000d • Atari ST L29000d

Se nella vostra collezione vi basta una sola simulazione di golf comperate Leaderboard. E' di gran lunga superiore a qualsiasi altro titolo per giocabilità e realismo: è accattivante, ha una grafica incantevole e alcuni percorsi veramente difficili. Dopo aver imparato bene i percorsi del gioco originale potete affrontare Tournement Leaderboard e World Class Leaderboard che si basano su percorsi reali quali il Gauntlet Country Club.

K CLASSICO

GIOCHI D'AZIONE

Sono comprese le conversioni da coin-op. In questa sezione giochi ad alto divertimento e ad alto impegno.

ARKANOID

Imagine • Spectrum L18000c • C64 L12000 c L15000 d • Amstrad L18000c • Atari ST L39000 d • MSX L18000 c • IBM PC L39000d

E' la conversione del gioco da bar Arkanoid, a sua volta la miglior versione del classico Breakout. Il concetto è semplice: il giocatore controlla una bacchetta alla base dello schermo che si muove a destra e a sinistra. L'obiettivo è di tenere in gioco una pallina facendola rimbalzare con la bacchetta in modo che vada a distruggere i vari muri di mattoni che si trovano in alto allo schermo. Eliminati tutti i mattoni proseguite in uno dei 33 schermi successivi. Altri ingegnosi elementi contribuiscono a rendere il gioco molto accattivante.

K CLASSICO

BOUNDER

Gremlin Graphics • Spectrum L18000c • C64 L12000c L15000d • Amstrad L18000c

Un grande gioco di "rimbalzo", per di più veramente irresistibile Controllate una palla che rimbalza da una piattaforma all'altra, sopra il paesaggio a scorrimento verticale. Atterrate sui quadrati segnati e potete saltare più in alto o guadagnare un bonus misterioso. Finite in un buco o colpite uno dei tanti cattivi del gioco e perdete una vita. Sezioni di rimbalzo bonus alla fine di ciascun livello contribuiscono a variare il ritmo. Brillante, graficamente arguto, musicalmente ottimo - ed è anche giocabilissimo.

BUBBLE BOBBLE

Firebird • Spectrum L.18000 c • C64 L18000c L25000 d

L'essenza di questa conversione da coin-op per due giocatori è la giocabilità. I due giocatori vestono i panni di dinosauri sputabolle che si muovono attraverso 100 schermi di labirinti e piattaforme che vanno ripuliti dai cattivi. Per farlo, li incapsulano dentro a una bolla in modo che si trasformino in succulenti frutti. Negli schermi più avanzati vi aspettano maggiore capacità di fuoco e vari bonus. E' molto divertente anche se un po' infantile. Si può anche giocare da soli contro il computer.

K VOTO 958 - C64

BUGGY BOY

Elite • C64 L12000c L15000d • Amstrad L18000 • Amiga L29000d • Atari St L29000d

Un gioco di guida senza sosta che terrà impegnati a lungo anche i più fanatici appassionati di Out Run. Raccogliete i bonus di tempo per cercare di completare i cinque tortuosi percorsi. Immediatamente giocabile e altamente irresistibile. Buggy Boy dovrebbe figurare nella giocoteca del vero appassionato di giochi di guida.

K VOTO 906 - C64

CONQUEROR

Superior • Archimedes L42000d (versioni per Amiga e ST in fase di sviluppo)

Ve ne andate in giro alla guida del vostro carro armato personale! Cannoneggiate il nemico in combattimento ravvicinato e pianificate la vostra strategia vincente. Questo è un gioco difficile da padroneggiare, ma se perseverate è come una calamita. Se però non avete un Archimedes da 1Mb, scordatevelo.

K VOTO 931 - ARCHIMEDES

ELIMINATOR

Hewson • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Amiga L29000d • Atari ST L29000d.

Un gioco di guida-sparatutto graficamente meraviglioso di John Phillips, che vi farà ingarbugliare il joystick. Vi capiterà addirittura di guidare sul soffitto. Anche se è molto difficile farci la mano, il livello di assuefazione è così alto che continuerete a rigiocarlo.

K VOTO 905 - ATARI ST

EXOLON

Hewson/USGold • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c

E' uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale, graficamente superbo, nel quale dovete correre, schivare e saltare ostacoli sulla superficie di un pianeta, cercando di eliminare le difese aliene. Per eliminare gli avversari avete a disposizione un cannone e un lancia missili, ma se le cose si mettono male potete usare un exoskeleton che vi fornisce una maggior protezione e una incredibile potenza di fuoco.

K CLASSICO

OIDS

Mirrorsoft • Atari ST L49000d

Un magnifico sparatutto in stile Thrust. Gli Oids contano su di voi per essere salvati, ma i Biocretes non vi permetteranno di farlo senza spararvi addosso missili, razzi e una quantità di altre armi. Incluso nel programma c'è la possibilità di editare il gioco creandovi dei vostri planetoidi: eccezionale.

K VOTO 969 - ATARI ST

POWERDROME

Electronic Arts • Atari ST L49000d

Questo straordinaria simulazione di guida futuribile vi coinvolgerà per mesi a venire. Inizialmente potrebbe non essere facile da giocare, ma con un po' di perseveranza non smetterete più di giocarlo.

K-VOTO 925 - ATARI ST

SPEEDBALL

Imageworks • Amiga L29000d

Fantastica versione della pallamano futurista. Il gioco è velocissimo, gli effetti sonori sono stupendi e gli incontri tiratissimi. Possibilità di sfidare il computer oppure (grande) un amico con un'opzione di torneo della durata desiderata. Uno sballo..

K CLASSICO

SUMMER GAMES

Epyx/USGold • C64 L18000c L.25000d • IBM PC L29000d

Le simulazioni sportive della Epix sono di altissima qualità ma nessuna è riuscita a catturare la giocabilità e lo stile dell'originale, Summer Games, e del suo immediato successore, Summer Games 2. Da uno a sei giocatori possono prendere parte alle gare di salto in alto, ginnastica, tuffi dal trampolino, tiro al piattello, nuoto, salto con l'asta, e altri ancora, sullo sfondo di un'ottima rappresentazione grafica e di un'animazione fluida. Il controllo del proprio atleta può essere difficile e quindi si consiglia un certo allenamento.

K CLASSICO

SUPER HANG-ON

Electric Dreams • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c • Spectrum L18000c • Atari ST L39000d • Amiga L39000d

Se avete un 16 bit e vi rilassate con la velocità, non potete farvi sfuggire questa stupenda conversione che vi porta a sfrecciare sulle strade di tutto il mondo.

K-VOTO 910 - AMIGA

SUPER SPRINT

Electric Dreams • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c • Spectrum L18000c • Atari ST L39000d

Una delle migliori conversioni da coin op attualmente disponibili. Fino a tre giocatori possono partecipare contemporaneamente: l'azione è veloce e frenetica e vi ci vorrà un'auto messa a punto alla perfezione per completare alcuni dei circuiti più tortuosi che appaiono più avanti nel gioco.

K VOTO 907 - SPECTRUM

http://speccy.altervista.org/

THRUST

Firebird • Spectrum L5000c • C64 L5000c • Amstrad L5000c

Dei comandi terribilmente sensibili e una struttura di gioco basata su veri principi fisici rendono questo gioco economico un acquisto indispensabile. Volando per le caverne di un pianeta in mano ai nemici, dovete raccogliere carburante e distruggere le torrette nemiche senza andare a schiantarvi contro le pareti del tunnel. Già così è abbastanza difficile, in più quando fate il viaggio di ritorno dovete portarvi un grosso peso attaccato all'astronave Molto tosto, impossibile metterlo giù.

K CLASSICO

THUNDERCATS

Elite • C64 L12000c L15000d • Spectrum L18000c • Amstrad L18000c

Il gioco è basato sulla serie di cartoni animati televisiva. É un gioco a scorrimento visto di lato con tanta giocabilità. Ciascuno dei 14 livelli del gioco è una corsa a tutta velocità dall'inizio alla fine con un mucchio di ostacoli da evitare. Impressionante graficamente e anche incredibilmente giocabile.

K VOTO 931 - SPECTRUM

URIDIUM

Hewson • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000c • BBC L18000c

Il gioco per mettere alla prova la vostra resistenza negli sparatutto a scorrimento: distruggete l'astronave madre e attaccate le navicelle spaziali, evitando allo stesso tempo le strutture fisse. Il bellissimo stile metallico dell'astronave madre e il fluidissimo scorrimento dello schermo lo mettono al di sopra di qualunque concorrente. Un gioco da non perdere, specialmente ora che la versione per C64 viene venduta insieme all'eccellente Paradroid.

K CLASSICO

ZARCK/VIRUS

Superior Software • Archimedes L49000d Firebird • Amiga L49000d • Atari ST L49000d

Oggi come oggi è il gioco a cui idealmente Kappa dà il massimo del punteggio. Un solido spara-e-fuggi tridimensionale con una tale perfezione grafica e un'azione di gioco mozzafiato che è subito diventato un classico. Sono appena arrivate le versioni a 16 bit e sono belle come quelle a 32. Resta da vedere se le versioni per gli 8 bit otterranno gli stessi punteggi.

K VOTO 981 - ATARI ST

PUZZLE

Se state cercando un gioco impegnativo ma che non vi faccia fumare troppo il cervello, cercate tra i puzzle games o giochi enigma: fanno proprio al caso vostro.

BOULDERDASH

Prism Leisure Corporation • Spectrum L7500c • C64 L7500c • Amstrad L7500c

Un gioco che ha tutto: immediatamente avvincente, longevità garantita, eccitamento frenetico mano a mano che l'orologio scandisce il tempo e degli incastri veramente intriganti. Dovete collezionare i gioielli nascosti nelle caverne, scavando terra e spostando massi che possono cadervi in testa, causandovi non pochi danni, mentre i gioielli sono spesso nascosti dietro muri apparentemente impenetrabili. Complicato ma molto divertente, Boulderdash è un classico che non potete rischiare di perdere anche nella sua nuova versione economica.

K CLASSICO

DEFLEKTOR

Gremlin/Vortex • Spectrum L12000c • C64 L12000c L15000d • Atari ST L29000d

Le leggi ottiche sono alla base del gioco: il giocatore deve collegare un raggio laser a un ricevitore e al tempo stesso deve di-struggere un certo numero di cellule che si trovano anch'esse sullo schermo. Se volete raggiungere la meta dovete imparare a usare bene gli specchi, i conduttori in fibra ottica e i blocchi polarizzatori e riflettenti. Ripulito il primo schermo ne avrete ancora 59 da percorrere. Affascinante e terribilmente attraente.

K VOTO 906 - ATARI ST

NEBULUS

Hewson •C64 L12000c L.15000d • Spectrum L18000c • Amiga L25000d • Atari ST L29000d

Guidate Pogo sulla cima di otto torri usando la spirale di piattaforme, ascensori e pedane che costituiscono la strada. É un gioco estremamente originale che centra il giusto equilibrio tra frustrazione e irresistibilità, al quale bisogna aggiungere lo scorrimento rotatorio che lo rende anche un bel gioco da vedere.

K VOTO 943 - C64

SENTINEL

Firebird • Spectrum L18000c • C64 L.18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Atari ST L39000d • Amiga L39000d

Gioco di strategia bizzarro e irresistibile che si svolge sulla superficie quadrettata del pianeta dominato dalla Sentinella. Fondamentalmente dovete assorbire energia prima che la Sentinella assorba la vostra. Mente pronta e mano lesta sono entrambi necessari per risolvere questo originale e vastissimo (10000 paesaggi possibili) gioco.

K VOTO 963 - AMIGA

TETRIS

Mirrorsoft • Spectrum L18000c • C64 L18000c L.25000d • Amstrad L18000c L39000d • Amiga L39000d • IBM L39000d

Questo puzzle russo trasforma l'arida pratica dell'incastro geometrico in un cult game. Una serie di forme geometriche scendono, una alla volta, lungo l'area di gioco rettangolare. Lasciate a loro stesse, si ammonticchiano una sull'altra fino a raggiungere la cima dello schermo ma voi dovete guidarle nella discesa in modo da incastrarle una nell'altra per evitare che arrivino in cima e il gioco finisca. Le diverse versioni sono molto variabili nella resa dell'aspetto arcade ma la semplicità dell'idea vale una partita indipendentemente dal sistema di cui disponete.

K VOTO 956 - C64

http://speccy.altervista.org/

SCUOLA D'AVVENTURA 2

Continua la serie a puntate su come ideare e creare un adventure. Luca Massaron questa volta tratta due argomenti di vitale importanza: trama e ambientazione.

Come avevo già preannunciato il mese scorso, in questo numero tratterò di un importante aspetto della programmazione di un adventure: la stesura della trama.

Si tratta di un argomento importante visto che la trama è la struttura portante di un'avventura e solo la sua perfetta realizzazione potrà garantire la buona riuscita del vostro gioco. Scrivere un intreccio non è però una cosa facile, perché la sua stesura è direttamente correlata alle capacità creative e stilistiche dell'autore. È un po' come scrivere un libro: entrano in gioco le vostre capacità personali. Di conseguenza non esiste nessun metodo pratico in grado di assicurare la stesura di una buona trama. Così, se siete alle prime armi, non dovrete pretendere la luna: i buoni risultati si ottengono solo con l'esperienza.

Ma se non esistono sistemi o regole che vi possano aiutare, esitono invece delle tecniche, o meglio dei trucchi del mestiere.

QUALE AMBIENTAZIONE?

Sebbene esistano vari tipi di avventura, esiste un comune denominatore che le accomuna tutte e che non può essere sottovalutato da chiunque voglia programmare un adventure: l'argomento non è mai scritto di getto, ma è frutto di lunghe elaborazioni.

La qualità essenziale di una trama deve essere la concretezza e il realismo. Anche in questo caso è difficile dare consigli, ma si può dire che è essenziale elaborare un background o un canovaccio dell'intreccio prima di gettarsi nella programmazione. Se vi ritenete in difficoltà a realizzare una buona trama, potreste basarvi su qualche racconto o romanzo letto che vi ha particolarmente colpito.

Qui è necessario fare una digressione. Se intendete utilizzare un libro o un racconto, dovete considerare che che su ogni opera letteraria esistono dei diritti che possono appartenere o all'autore o alla casa editrice. Per commercializzare quindi la vostra avventura dovrete obbligatoriamente chiedere il permesso a chi li detiene. L'acquisto di tali diritti, soprattutto se il libro ha riscosso un certo successo, potrebbe rivelarsi un investimento impossibile sia per il vostro status finanziario che per la casa di software a cui proporrete il gioco in quanto contro producente: infatti una licenza può costare anche centinaia di milioni!

Dovrete allora, sempre che vogliate ispirarvi ad un libro per il vostro programma, non solo modificare il titolo ma cambiare totalmente la trama: soluzioni del tipo "Nebraska Jones alla ricerca della barca perduta" o " Ser Lock Olms e Wotson " non sono ben viste da nessuno, quindi evitatele accuratamente a meno che non desideriate fare una parodia computerizzata. Un simile approccio, in chiave comica e parodistica, fu tentato in passato con "Bored Of The Rings "? Per chi non se lo ricordasse, si trattava di un'arguta e divertente parodia de "Il Signore Degli Anelli " di J.R.R. Tolkien ma purtroppo, dopo poche sedute di gioco, diventava noiosa in quanto il programma scadeva in ripetitive volgarità ed assurdità varie e dal punto di vista del parser e della giocabilità non si può certo dire che brillasse (era compilato con il QUILL e girava sullo Spectrum!!!). In definitiva, nel caso vogliate ispirarvi ad un libro/racconto, la cosa migliore da fare è rivolgersi direttamente alla SIAE o di scrivere una lettera alla casa che detiene i diritti. Ancora meglio sarebbe indirizzare una domanda formale di permesso all'autore o, se questi è deceduto, alla società che ne cura gli interessi postumi.

Comunque, il miglior modo per non aver problemi di nessun genere col copyright ed avere qualche chance in più di veder pubblicato il vostro adventure, è di inventare totalmente la trama anche se ciò comporterebbe un maggior sforzo e potrebbe non dare i risultati sperati per i primi tempi.

Un buon metodo potrebbe essere quello di individuare un genere su cui lavorare, ad esempio fantasy, poliziesco, ecc., senza però sfruttare personaggi e/o storie già esistenti. L'importante è documentarsi, leggendo tutto quello che riuscite a trovare sull'argomento, così da coglierne l'atmosfera per poi riprodurla nel vostro adventure. Un po', diciamo, come hanno fatto la Infocom, o la Cinemaware in un settore diverso, che hanno trattato a modo loro un po' tutti i generi letterari e cinematografici.

FANTASY O POLIZIESCHI

Tornando all'argomento iniziale analizzerò ora alcune possibili ambientazioni. Si possono individuare varie ambientazioni negli adventure, ognuna con le sue particolari caratteristiche. Fra tutte queste, punterei l'attenzione su due particolari ambientazioni che ritengo le più significative ed adatte per un adventure.

Il primo genere è quello degli scenari medioevali e fantasy. Questo particolare filone è stato il primo in assoluto con Colossal Cave, mentre la serie di Zork ne è l'esempio più rappresentativo. Le tematiche di questi giochi sono estremamente varie e consentono di utilizzare diversi elementi: dai cavalieri erranti, agli odiosi e puzzolenti orchi, dai nani scavatori di miniere, agli elfi cantori dei boschi, dalle principesse rapite da draghi o malefici maghi, a immensi tesori custoditi da esseri innominabili, sino a comprendere interi scenari della "Terra di mezzo " di Tolkien e giungendo, come Beyond Zork, ad emulare i giochi di ruolo.

Proprio per questa varietà di contenuti e per le infinite fonti d'ispirazione, che si possono trovare sia su libri, sia negli svariati scenari dei giochi di ruolo, uno scenario di questo genere è forse il migliore per un neofita che voglia ideare e creare un'avventura. Dal punto di vista tecnico presenta minori difficoltà rispetto ad altri generi: per prima cosa non è necessario disporre di un parser avanzato, ma può andar bene anche quello di un comune "editor", i personaggi sono di numero limitato e spesso relegati sullo sfondo a scopo di abbellimento (talvolta vengono addirittura eliminati perchè non necessari), senza contare che è del tutto superflua una gestione dei dialoghi tra i personaggi, cosa che invece è necessaria nei giochi di tipo investigativo, e per concludere anche l'intreccio si dimostra semplificato, sviluppandosi sempre in senso univoco e richiedendo un'unica soluzione del gioco.

Sebbene i pregi delle ambientazioni di questo tipo siano notevoli, vi sono però dei difetti: innanzitutto c'è il rischio di cadere nella banalità, cioè di creare qualcosa di déjà vu producendo un gioco simile a tanti altri in commercio ed inoltre, fattore da non sottovalutare, esiste un certo astio per questo genere di giochi sia da parte dei recensori che dei giocatori, stanchi del solito mescolone di orchi, draghi e hobbit dai piedi pelosi che vanno in giro sgraffignando anelli di qua e di là.

Ma questo non significa che esistano poche possibilità di successo adottando simili scenari, anzi il futuro sembra roseo: per esempio si stanno sperimentando nuovi approcci come l'inserimento di enigmi grafici o di particolari caratteristiche o attributi del personaggio da interpretare sullo stile dei giochi di ruolo, come Warhammer o Dungeons & Dragons. Quindi se avete intenzione di elaborare qualche trama innovativa e originale, come " The Pawn ", questo è il genere che fa per voi.

L'altro tipo di scenario a cui ho accennato in precedenza è quello poliziesco, ispirato ai cosiddetti "gialli ". Un genere altrettanto famoso e valido che vanta titoli quali Sherlock e Deadline, tanto per citarne due a caso. Sebbene la grande varietà di temi e di fonti d'ispirazione, specialmente televisive, rendano questo scenario molto versatile e adatto ad ogni esigenza, dal punto di vista tecnico presenta ostacoli insormontabili per chi voglia scrivere un adventure con un editor del livello del GAC o dello STAC. È necessario infatti un parser ben congeniato che permetta non solo la gestione di complessi dialoghi tra il giocatore ed i personaggi non giocanti ma che possa farli spostare tra le diverse locazioni e far loro compiere alcune azioni. Pur godendo grandi favori per la loro attualità, tali ambientazioni, purtroppo, non sono alla portata di coloro che, non disponendo né di un editor ad alto livello né di particolari conoscenze di linguaggi di programmazione, si rivolgono al GAC. o allo STAC.

Personalmente vi sconsiglio di indirizzarvi in tale direzione a meno che non siate così abili da nascondere tutte le limitazioni dei mezzi di cui disponete attraverso una trama avvincente e una buona programmazione.

LUCA MASSARON

http://speccy.altervista.org/

K-PUZZLE

CACCIA AL KAPPA

La notte scorsa ho fatto un sogno strano: ero seduto davanti ad un prestigiatore. Tra di noi c'era un tavolo su cui erano appoggiati quattro mazzi di carte, ciascuno contenente 52 carte. Da ciascuno dei mazzi il prestigiatore ha tolto il K, cioè il re, di picche e ha messo le quattro carte scoperte sul tavolo. Ha poi spinto i quattro mazzi verso di me e mi ha ordinato di mischiarle insieme così da ottenere un grande mazzo di 204 carte. Così ho fatto e, una volta finito di mischiare, ho messo il mazzo coperto sul tavolo.

A questo punto il prestigiatore ha preso i quattro K e, uno alla volta, li ha messi dentro il mazzo. Ha poi pareggiato le carte, ha preso il mazzo in mano e ha distribuito le carte come segue:

Ha messo la carta in in cima sotto il mazzo e ha poi scartato la carta che s'era così venuta a trovare in cima. Questa procedura - carta in cima sotto, nuova carta in cima scartata - si è ripetuta all'infinito finché non gli sono rimaste in mano soltanto quattro carte, che ha quindi messo sul tavolo coperte. Improvvisamente ho udito un rullo di tamburi provenire dal nulla e il prestigiatore ha voltato con consumata enfasi le quattro carte, che erano i quattro...

A questo punto mi sono svegliato! Ora, non ho dubbi che le quattro carte erano effettivamente i quattro K. Se era veramente così, sapreste dire in quale posizione, a partire dall'alto, sono stati inseriti i quattro K?

Invece di cercare di risolvere questo indovinello con carta e penna, perché non studiate un listato che vi consenta di risolverlo con l'aiuto del vostro computer?La soluzione verrà pubblicata il mese prossimo.

KLASSIFICA

I "preferiti" dai lettori di K

AMIGA

1	SUPER HANG ON
2	ELITE
3	DRAGON'S LAIR
4	R-TYPE
5	DUNGEON MASTER
6	SWORD OF SOAN
7	WAR IN MIDDLE EARTH
8	HOSTAGES
9	INTERNATIONAL KARATE +
10	SPACE HARRIER
11	BUGGY BOY
12	ROCKET RANGER
13	SPEEDBALL
14	HEROE OF THE LANCE
15	MENACE
16	TV SPORT FOOTBALL
17	BATTLE CHESS
18	DENARIS
19	BATMAN
20	STARGLIDER II

ATARI ST

1	UMS
2	ELITE
3	CARRIER COMMAND
4	FLYING SHARK
5	JOAN OF ARC
6	SWORD OF SOAN
7	F-16 COMBAT PILOT
8	BARBARIAN II
9	BALANCE OF POWER
10	THE HUNT FOR RED OCTOBER
11	TWO ON TWO
12	BUGGY BOY
13	TIME BANDIT
14	ENDURO RACER
15	INTERNATIONAL KARATE +
16	IKARI WARRIORS
17	R-TYPE
18	STAR TREK
19	FISH
20	KENNEDY APPROACH

C 64

1	EMYLIN HUGHES INT. SOCCER
2	MICROPROSE SOCCER
3	ROBOCOP
4	DEFENDER OF THE CROWN
5	ROCKET RANGER
6	WAR IN MIDDLE EARTH
7	BATMAN
8	OPERATION WOLF
9	DRAGON NINJA
10	BARBARIAN II
11	L.E.D. STORM
12	BOB SLEIGH
13	ULTIMA V
14	BUBBLE BOBBLE
15	NEUROMANCER
16	PACMANIA
17	R-TYPE
18	SENTINEL
19	BUGGY BOY
20	LEADERBOARD

QUESTO MESE K GIOCA A:

1	1942 BATTLEHAWKS
2	TV SPORT FOOTBALL
3	SPEEDBALL
4	POPULOUS
5	ARCHIPELAGOS
6	BALANCE OF POWER 1990
7	WORLD SNOOKER
8	KENNEDY APPROACH
9	BATTLE OF NAPOLEON
10	E.H. INTERNATIONAL SOCCER
11	BLASTEROIDS
12	SUPER HANG ON
13	ZANY GOLF
14	WEC LE MANS
15	SALAMANDER
16	NEUROMANCER
17	ISS
18	NEBULUS
19	PURPLE SATURN DAY
20	TETRIS

Contribuite a realizzare la classifica per il vostro computer preferito. Inviate i 20 giochi specificando il vostro NOME, COGNOME e INDIRIZZO e naturalmente il computer posseduto a

KLASSIFICA
via Aosta 2
20154 MILANO

K - ANNUNCI

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) all'indirizzo riportato a pié di pagina. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/di ruolo.

VENDESI

VENDO **C 64**, 1541, registratore, speeddos, piccola tastie-ra musicale, copritastiera, supporto in legno + 100 floppy, 50 cassette (con corso di base), 30 manuali.
■ Spagnuolo Massimiliano via S. Francesco, 26 - 74011 Castellaneta (TA) tel. 099/641926

VENDO console **Sega Master System** completa di alimentatore, cavetti, 2 joystick e i 2 fantastici giochi "Out Run" e "Space Harriere", il tutto ancora imballato a £. 280.000.
■ Sannipoli Marco via Tacito, 2 - 04029 Formia (LT) tel. 0771/267772

VENDO **ZX Spectrum 48K plus**, stampante Seikosha GP-50 S, interfaccia joystick programmabile, 30 nastri tra utilities e videogames, manuali di guida alla programmazione, il tutto a sole £. 350.000 trattabili. Spedizione in tutta Italia.
■ Sannipoli Marco via Tacito, 2 - 04029 Formia (LT) tel. 0771/267772

VENDO **C 64**, disk drive, registratore, joystick, copritastiera, centinaia di programmi il tutto a £. 450.000
■ Camalea Antonello via Maxio, 17 - 16011 Arenzano (GE) tel. 010/9127295

VENDESI a L400.000 in ottimo stato: tastiera **Commodore 64** + coperchio + drive + registratore + 2 joystick + 10 giochi.
■ Siviero Luca via della Leccia, 24 - 57100 Livorno tel. 0586/859517

VENDO **Spectrum 128+** (8 mesi di vita) con presa RGB, MIDI, stampante RS232, interfaccia Kempston, joystick microswitch, Multiface 128 manuali vari, un centinaio di giochi. Il tutto a 480000lire. TELEFONATE, non ve ne pentirete.
■ Russi Massimiliano via Malignani, 2 33052 Cervignano UD (0431) 35059

IL Master Soft Club offre un bollettino mensile con trucchi, novità, scambi hardware ecc. Iscrizione gratuita e massima serietà assicurata.
■ Nicola Gianno via Marsala, 351 91020 Rilievo (TP) tel.0923/864559

VENDO il seguente materiale, tutto in ottime condizioni causa passaggio a sistema 16 bit: n. 100 giochi (originali e garantiti) per ZX Spectrum, tra cui gli ultimi Operation wolf, R-type, Barbarian II, Last ninja II, Matchday II, ecc. a £. 10.000 l'uno; numeri arretrati (con recensioni, trucchi, mappe, poke, ecc.) di Zzap! (dal n. 1 al N. 31) e di Your Sinclair e Sinclair User (dal 1987 aa oggi) ognuno a £. 5.000 (meno se comprati a blocchi). Scrivere solo se interessati a
■ Cionchi Stefano via P. Emmanuelli, 55/41 - 00143 Roma tel. 06/503425

VENDO **Spectrum 128 K+** con presa RGB, MIDI, stampante RS232, interfaccia Kempston, joystick microswitch, MULTIFACE 128, manuali 48 K e 128 K, assembler Z80, centinaia di giochi, adventure per 48K e 128K (from U.K.) il tutto a £. 480.000 trattabilissime. Telefonate per informazioni o acquisto software, non ve ne pentirete!!
■ Russi Massimiliano via Malignani, 2 - 33052 Cervignano (UD) tel.0431/35059

VENDO **C 64/128** + floppy disk drive completo di dischetti sigma vuoti + registratore C2N + final catridge III, tasto di reset, duplicatore per registratore, 3 joystick + tantissimi programmi su cassetta e disco + manuale d'uso ed altri per la programmazione. Tutto, in buono stato e imballato, a £. 1.000.000. Telefonare ore pasti a
■ Rossi Dario via Togliatti, 118 - Sesto Fiorentino tel. 055/4211147

AMICI

CERCASI amici, possibilmente in zona Milano o dintorni disposti a formare un gruppo per lunghe partite a DUNGEON & DRAGONS.
■ Mauro Bruna tel. 02/9231686

Due appassionati di computer Atari St e Ms Dos che hanno costituito un club CERCANO altri club per scambio di idee. Cerchiamo informazioni ed allacciamenti con banche dati, BBS, SIG nazionali ed estere scopo creazione di una una BBS .
Il nostro motto è la serietà e la disponibilità.
Scrivere e/o telefonare a:
■ Majello Nicola & Buzzaccarini Ferdinando via Ognissanti, 56 35129 PADOVA tel. 049 - 8072923 ore ufficio e serali.

CERCO possessori di AMIGA per contatti
■ Carlini Alessio via Tina Lorenzoni, 44 - 50015 Grassina (FI) tel. 055/642087

CERCO possessori di AMIGA 2000-500 (zona nord di Milano) per contatti e scambi di ogni genere.
■ Scalco Alberto Via dei Prati, 36 - 20030 Barlassina (MI) tel.0362/561145

CERCO possessori di AMIGA 500 (zona Alessandria) per contatti. Inoltre vorrei formare un Club. Per informazioni rivolgersi a
■ Parisso Luca via S. Giacomo, 50 - 15100 Alessandria.

Vorrei corrispondere con utenti AMIGA e Commodore 64 abitanti possibilmente nella mia zona.
■ Truffi Gianluca via Vigna Alta, 14 - 20075 Lodi (MI)

CERCO cartucce in buono stato e funzionanti per console "Colecovision", "Intellivision", "Atari VCS", "Sega" e "Nintendo" il tutto a buon prezzo. Inoltre cerco console + cartucce "Vectrex". Telefonare a
■ Latini Ermenegildo (ore serali)

Spedire gli annunci al seguente indirizzo:

K - ANNUNCI
c/o Kappa
Via Aosta, 2
20154 Milano

CRUCIKAPPA

1	2	3		4	5		6	7	8	9	■	10	11
12			■	13		■	14				15		
16		■	■	17		■	■	■	18				
19		20	21			22		■		■		■	
23				■	24		■	■	■	25	■	■	■
	■	■	26	27	■	28	29	■	30		31	32	33
34		35	■	36	37			38		■	39		
	■	40							■	■	41	■	
42	43		■	■		■	44		■	■		■	
45			46	47			■	■	48	49		50	
■	■	■	51		■	■	52	53					■
54	55					56					■	57	58
59		■	60		■		■	61		■	■	62	
63				■	■	64						■	

ORIZZONTALI

1. Lo è il divertimento di K.
10. Iniziali di Fish, curatore di raccolte di pubblico dominio.
12. Abbreviazione di Lire.
13. Electronic Arts.
14. I due fratelli di Italy '90 Soccer.
16. Si dice di cose che vanno di moda.
17. Rivale dell'Amiga.
18. Superman ____ Clark Kent.
19. Pauroso gioco della Again Again.
23. Segue l' "Ooh..."
24. Le vocali di IUR.
26. Trieste.
28. La prima e ultima di Star Trek.
30. Lo è la grafica a 640x512.
34. Raccolte di utility di provenienza "pirata".
36. Squadra nerostellata che vincerà il girone A di C2 (scusate il fuoriluogo).
39. L'ispirazione di K.
40. Si usa negli adventure per cercare dei particolari di un oggetto.
42. Se "fuori" lo dice David Crane.
44. Trinidad e Tobago.
45. ______ Arts, casa di software tedesca.
48. Puzzle game della Firebird.
51. Prima di tu.
52. Lo dice Salvi.
54. Il primo videogioco al laser.
57. Nuoro.
59. Esprime dolore, sospetto o disappunto.
60. Tra Shoot e Up
61. Un modello IBM.
62. Un tipo di onde (abbr.)
63. Lo gridano Lineker e Beardsley.
64. Il cheat mode di K.

VERTICALI

1. Sparatutto di John Phillips.
2. Adora la sua coperta.
3. L'Extraterrestre.
4. Se lo azzecchi ti ammettono.
5. _____ e risconti.
6. Non Determinato.
7. Intelligenza Artificiale.
8. Lo fa chi si rompe.
9. Pari nel fondale
10. Preposizione semplice.
11. L'ultimo adventure della Magnetic Scroll.
15. Associazione Italiana Arbitri.
20. Naso senza pari.
21. Satellite (abbr.)
22. Li combatti in Raid Over Moscow.
25. Firenze.
27. Virus ormai curato.
29. Un filosofo tedesco.
30 Egli a Londra.
31. Il cognome di Jessica.
32. Ecuador.
33. Programma creativo della Sensible Software.
35. Segue Tau.
37 La "linfa" in Operation Wolf.
38. Istruzione Basic.
43. Unione Aviatori.
46. Il nome di un pilota che "corre" anche sul video.
47. Il suono delle esplosioni di Bombuzal.
48. Casa nipponica di coin-op.
49. Heather
50. Tra l'ottavo ed il decimo classificato.
52. Articolo a Ibiza.
53. Lo era la 900 Turbo, ora lo è la 9000 Turbo.
54. Il cane della Thatcher.
55. Lo è quello delle Amazzoni.
56 Abbreviazione di signore.
58. Universal Military Simulation.

IL CRUCIKAPPA DI QUESTO NUMERO E STATO REALIZZATO DA: Carlo Bonzano Casale Monferrato (AL)

SOLUZIONE DEL GIOCO DEL NUMERO PRECEDENTE

S	P	A	R	A	T	U	T	T	O	■	B	I	T
O	I	D	S	■	H	P	■	E	T	■	R	■	■
■	■	E	■	N	A	■	■	T	Y	S	O	N	■
W	I	L	L	E	R	■	G	R	A	N	D	P	A
O	D	E	■	C	G	A	■	I	K	■	E	■	R
R	R	■	■	■	O	■	■	S	A	U	R	O	N
K	A	T	A	K	I	S	■	■	■	L	B	■	I
B	■	■	L	E	D	■	■	A	R	T	U	R	A
E	Y	A	I	R	■	I	S	S	■	I	N	A	■
N	I	Y	E	N	■	D	■	■	■	M	D	C	Y
C	R	A	N	E	■	■	T	G	■	A	■	K	I
H	U	T	■	L	Y	T	T	O	N	■	C	I	P
■	S	A	S	■	■	U	L	T	I	M	A	T	E
■	■	R	E	Y	S	■	■	O	■	O	P	■	R

http://speccy.altervista.org/

AMSTRAD E JACKSON PRESENTANO:

La Grande Enciclopedia di informatica per ragazzi

Corri in edicola e vinci 30 fantastici CPC Amstrad!*

Aut. Min. Validità dal 27/4/89 al 28/2/90.

Il CPC Amstrad e l'enciclopedia Jackson sono stati studiati apposta per facilitare al massimo il tuo ingresso nel mondo dell'informatica. Amstrad CPC è una grande famiglia. Dal CPC 464 GT 64 Kb RAM - monitor fosfori verdi, tastiera registratore a cassetta, joystick e 100 programmi-giochi compresi, al CPC 6128 CTM 128 Kb RAM Monitor colori, disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb) joystick, 50 programmi-giochi. A partire da 399.000 lire + iva.

***I CPC Amstrad in palio sono: CPC 6128 GT 128 Kb RAM - monitor fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" (180 Kb + 180 Kb), joystick e 50 programmi-giochi.**

LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI IN EDICOLA DAL 27/4. CON IL PRIMO FASCICOLO IL GRANDE POSTER DEL BASIC IN REGALO.
Gruppo Editoriale Jackson in collaborazione con AMSTRAD.

USARE IL COMPUTER DIVENTA FACILE PER TUTTI.

Con soli 30 fascicoli settimanali entri nel mondo dell'informatica e impari subito, giocando, tutto quello che ti serve per capire, scegliere e usare il personal computer. Ogni fascicolo ti insegna a programmare, a conoscere il computer, a giocare e ti illustra le applicazioni e la corretta manutenzione.

AMSTRAD CPC. UNA GRANDE FAMIGLIA DI FANTASTICI COMPUTER.

Il CPC è il computer ideale da usare assieme alla tua enciclopedia!

http://speccy.altervista.org/